LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

>RECENSITO<

ZONE OF THE ENDERS
Z.O.E

>ANTEPRIME<

World Rally Championship 2001
MDK2 Armageddon
Formula One 2001
Devil May Cry
The Getaway

>RECENSIONI<

PSone
C-12
Fear Effect 2
Metal Slug X
Vanishing Point
ISS Pro Evolution 2

PlayStation2
Onimusha
Shadow of Memories
Knockout Kings 2001
Unreal Tournament
Summoner

79
MARZO 2001
ISSN 1126-3652
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Mil

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00 SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

Digitalnet

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

AFFRETTATEVI...
...GAME BOY ADVANCE È DISPONIBILE

VIA VIRGINIA, 1/3 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: info@digital-net.it

Sito: www.digital-net.it

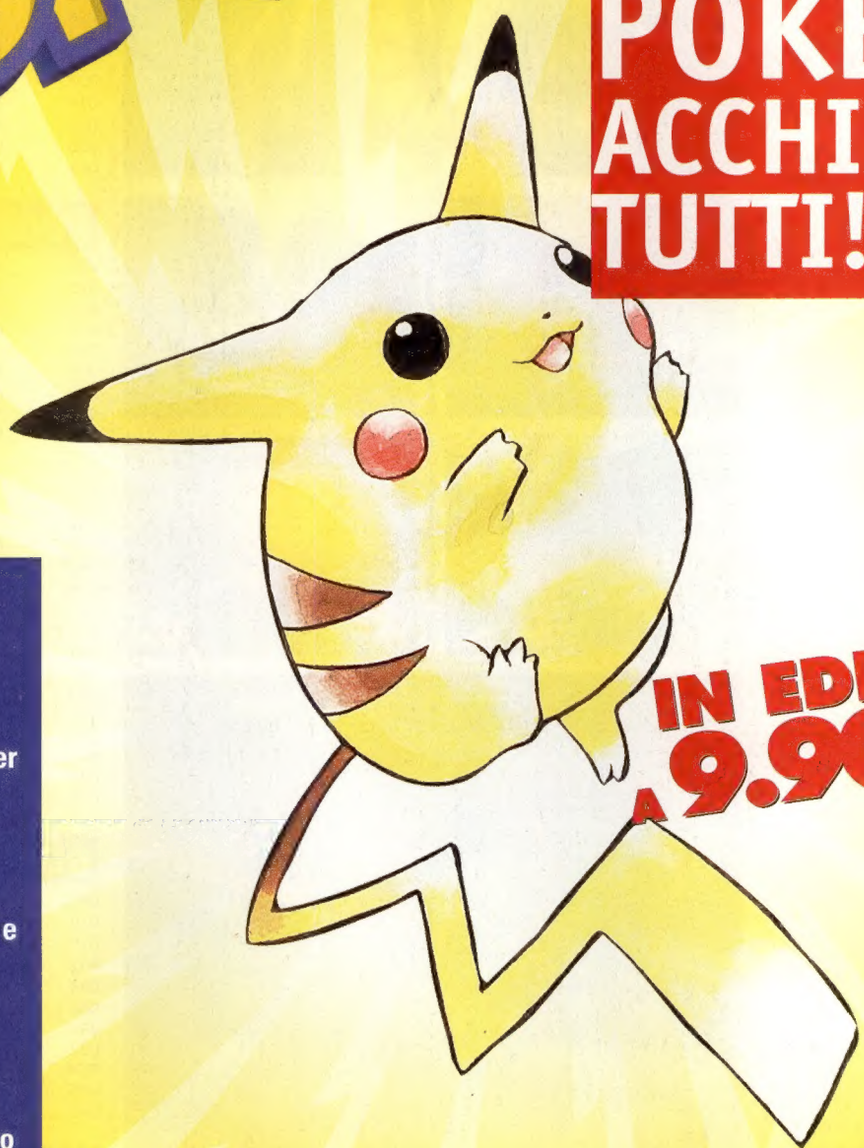
Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

POKÉMON™

POKÉMON ACCHIAPPALI TUTTI!



IN EDICOLA A 9.900 LIRE!

Questo libro ti porterà in viaggio con Ash attraverso il vasto mondo magico di Pokémon. Conoscerai i suoi segreti per allevare e crescere queste straordinarie creature, e farai il tifo per lui mentre tenta di battere i suoi rivali e di sconfiggere la sinistra società del Team Rocket! Una lotta appassionante, senza esclusione di colpi, che ti terrà col fiato sospeso fino all'ultima pagina. Inoltre, leggendo questa storia potrai imparare strategie preziose, riceverai utilissimi consigli per trovare Poké Ball, scoprirai pozioni e armi da usare nel gioco per GameBoy!

Jason R. Rich

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT™

JACKSON LIBRI®

SYBEX®

PATHWAYS TO ADVENTURE®

CERCALI ANCHE IN LIBRERIA E GRANDE DISTRIBUZIONE

in questo**numero** 79

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Primoz Skulj.

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Devil May Cry 022

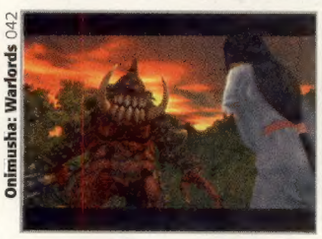
The Getaway 014

World Rally Champ. 2001 018

Formula One 2001 021

Star Wars: Starfighter 028

Zone of the Enders 038


Onimusha: Warlords 042

ISS Pro Evolution 2 058

C-12 Final Resistance 066

Shadow of Memories 048

ANTEPRIME

033 Ace Combat 4
035 AITD: The New Nightmare
036 Amored Core 2 Another Age
022 Devil May Cry
031 ESPN NBA 2night
021 Formula One 2001
032 Gran Turismo 3 A Spec
036 Half Life
026 MDK2: Armageddon
034 Phase Paradox
034 Shadow Hearts
028 Star Wars Episodio I: Star Fighter
014 The Getaway
035 UEFA Challenge 2001
030 Warriors of Might & Magic
018 World Rally Championship 2001

RECENSIONI

073 102 Dalmatians
071 Buzz Lightyear
066 C-12 Final Resistance
054 Driving Emotion Type-S
068 Fear Effect 2: Retro Elix
076 Ford Racing
076 Goemon
058 ISS Pro Evolution 2
055 Knockout Kings 2001
070 Le Follie dell'Imperatore
072 Liberogrande International
062 Metal Slug X
057 NBA Hoopz
052 NBA Live 2001
042 Onimusha: Warlords
056 Paperino: Operazione Papero
077 Persona 2: Eternal Punishment
074 Pipemania 3D
075 Razor Freestyle Scooters
064 Rockman X5
048 Shadow of Memories
050 Summoner
046 Unreal Tournament
060 Vanishing Point
077 Warriors of Might & Magic
038 Zone of the Enders

RUBRICHE

006 PlayWorld
010 L'Evangelista
078 PlayGround
082 PlayFAQ
084 PlayVideo
086 OuterWorlds
090 Retrogaming
092 Game Development
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

L'Evangelista 010

EDITORIALE

"Sega è morta. Evviva Sega" verrebbe da dire. La decisione della società nipponica di tornare alle origini, di "servire giochi" (non a caso Sega è l'acronimo di "Service Games") ha scatenato polemiche e prese di posizione talvolta addirittura antitetiche. Piuttosto che i futili battibecchi fra i sostenitori dell'idea che Sega sia "fallita" e quelli che sostengono l'idea che sia "risorta", è interessante considerare gli effetti del cataclisma-Sega sull'industria. Da un lato softco come Capcom, Nintendo, Enix e Namco hanno salutato con un sorriso il suo ingresso nel mucchio, dall'altro colossi come Electronic Arts hanno preso a tremare producendosi in ridicoli scherni (esercizio praticato anche da taluni manager di Sega of America ai danni di Sony, per dirla tutta). Questa paura assale EA e questa paura fa bene a tutti noi. E' evidente. La sconfitta di Sega è una vittoria per noi videogiocatori. Costretta nella propria nicchia, la casa di Sonic non ha mai avuto modo di farsi conoscere al grande pubblico "PlayStation addicted" e, allo stesso tempo, il suo software non ha mai potuto confrontarsi con quello altrui su pari livello. Ma la discriminanza è finita. E' questa consapevolezza che terrorizza Electronic Arts, e che prima o poi costringerà Sony a fare da paciere, stabilendo a tavolino strategie che non influenzino negativamente una delle due società. Ma un'influenza sulla qualità... quella è inevitabile.

Certo non starò qui a dire che Sega coli oro ludico da tutti i pori. Parlo di "qualità della varietà". L'apporto di Sega alla produzione massiva di intrattenimento elettronico offrirà senz'altro varietà (ditemi se **Jet Set Radio** o **Shenmue** sono giochi stereotipati) di qualità (ditemi che **Jet Set Radio** è come un **Grind Session** qualsiasi). Non mi aspetto certo un nuovo **Metal Gear Solid** o **Legend of Zelda**. Mi aspetto maggiore diversificazione dell'offerta, non per me, non per noi videogiocatori "hardcore" (a cui Sega ha già detto quello che aveva da dire), ma per gli "altri", coloro che identificano il videogioco con PlayStation, ignorandone magari alcune forme espressive – magari un po' old style, certo – di cui una buona parte delle produzione Sega era latrice.

Concluso il dovuto commento sulla storica scelta di Sega, passiamo allo storico numero di **Super Console** che avete in mano. A pagina 10 l'esatta trascrizione del discorso tenuto da Phil Harrison a pochi mesi dal suo insediamento al vertice del cuore produttivo europeo, introduce i progetti di SCEE attualmente in sviluppo su PlayStation2. La creatività e l'ambizione non sembrano mancare al Team Soho, che con **The Getaway** rischia due cose: 1. Di ridefinire il genere "criminale" alla **GTA**/**Driver**; 2. Di far chiudere i battenti a Sony Europe.

Ma il cuore di questo ammasso di carta sta tutto fra le pagine 38 e 49, dove ben tre giochi PlayStation2 conquistano il plauso dei nostri recensori, segnando definitivamente la fine del periodo di rodaggio del nuovo sistema Sony. **Zone of the Enders**, **Onimusha** e **Shadow of Memories** sono anche troppi per una console che molti davano per "deludente". E se questo – come mi piace pensare – è solo l'inizio, non oso immaginare il resto.

marcello**cangialosi**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

SAYONARA SEGA

Sega abbandona il mercato dell'hardware e si focalizza sul software

Dopo infiniti pettegolezzi e quattro anni consecutivi in perdita, Sega ha annunciato il definitivo ritiro dal settore hardware. Dal 31 marzo prossimo le fabbriche nipponiche smetteranno di sfornare Dreamcast. L'obiettivo è "fare quello che si sa fare". Per Sega, sviluppare videogiochi, ed è questo che farà d'ora in avanti. Vedremo cose del tipo: **Sonic the Hedgehog** su Game Boy Advance, giochi Saturn convertiti su PSone, un misterioso RPG on-line in collaborazione con Nintendo e un coin-op con Namco. Ma non solo. Titoli come **Crazy Taxi**, **Space Channel 5** e la serie sportiva di Sega Sports sono in arrivo su PlayStation2. Ma la notizia che maggiormente colpisce le fantasie dei videogiocatori è che la conversione di **Virtua Fighter 4** è prevista in esclusiva per il sistema Sony. Il nuovo picchiaduro di Yu Suzuki - di cui è noto davvero poco - verrà presentato pubblicamente nel corso dell'AOU 2000 che si terrà (o meglio, si è tenuto) il 23 febbraio nel Makuhari Messe di Tokyo. AM2 mostrerà solo un video del gioco, "girato" su hardware Naomi 2, ma qualcosa ci fa credere che ne resteremo comunque esterrefatti. Con Namco, Sega è intanto a metà strada nello sviluppo del coin-op **Vampire Night** basato su System 246. Sviluppato da Wow Entertainment (autori di **House of the Dead**), il gioco onsiste in uno sparatutto con light gun ambientato nel tetro mondo dei vampiri. Il giocatore deve difendere gli abitanti di un villaggio dall'assalto di pipistrelloni assortiti lungo sei livelli caratterizzati ciascuno da un tema specifico come Neve, Pietra, Fuoco, Oscurità, Acqua e Luna. Considerata la tecnologia su cui si basa il progetto – ripetiamo, System 246 – e il fatto che Namco commercializzerà a breve una nuova versione di GunCon per PS2 (ingresso USB), le probabilità di vedere anche **Vampire Night** sul monolite nero appaiono decisamente elevate. Al pari di **Virtua Fighter 4**, anche lo sparatutto di Wow Entertainment farà il proprio ingresso in pubblico all'AOU 2000. Per una società che ha anticipato i tempi lanciando la prima console con un modem incorporato, la rete rappresenta un obiettivo importante. Non sorprende quindi scoprire Sega impegnata in negoziazioni con Sony per ottenere un comune intendimento teso allo sviluppo congiunto dell'on-line entertainment. Tradotto in parole povere, c'è una forte possibilità che i giochi Sega pensati per la rete (come **Phantasy Star Online**) vengano convertiti su PlayStation2. Alcune fonti parlano addirittura di un **POL 2** multiformato, accessibile indistintamente dall'utenza Dreamcast, PlayStation2 ed Xbox. Fra pettegolezzi e conferme, resta una sola verità: Sega è "tornata" ed Electronic Arts fa bene a tremare…

Virtua Fighter 4 *(sotto) e* ***Vampire Night*** *(sopra), rispettivamente di AM2 e Wow Entertainment. Entrambi i coin-op saranno convertiti su PlayStation2.*

SCEI abbassa la mira

Sony Computer Entertainment ha rivisto il suo bilancio di previsione per l'anno fiscale in corso dimezzando l'utile netto, che passa dai 10 miliardi di yen inizialmente previsti ai 5 miliardi attuali. Sony indica come causa principale di questo dimezzamento una perdita nel settore videoludico pari a 13.9 miliardi di yen contro i 57.5 miliardi di ricavi registrati nell'anno precedente. Sebbene il calo delle vendite del software sia stato compensato dall'incremento delle vendite dell'hardware, le spese sostenute per la fabbricazione, la promozione e la distribuzione di PlayStation2 avrebbero pesato più del previsto sul bilancio finale. Insieme alle modifiche al bilancio di previsione, Sony ha reso noti anche l'ammontare di unità PSone e PlayStation2 distribuite nel corso dell'anno. Nel terzo quarto del 2000 Sony ha distribuito 3.69 milioni di PlayStation e PSone contro i 6.61 milioni di pezzi distribuiti nel medesimo periodo nell'anno precedente, risultando in un totale di 79.61 milioni di unità commercializzate dal 3 dicembre 1994 al 31 dicembre 2000. Sempre nel terzo quarto dell'anno scorso, Sony ha distribuito 2.88 milioni di PlayStation2, risultando in un totale di 6.40 milioni di unità commercializzate dal 4 marzo al 31 dicembre 2000. Per quanto riguarda il software PSone, Sony ha distribuito 54 milioni di unità nel terzo quarto contro gli 82 milioni dell'anno precedente, per un totale di 744 milioni di videogiochi distribuiti fino al 31 dicembre scorso. Il software PlayStation2 distribuito nel medesimo periodo ammonta a 24.9 milioni di unità. E infine, nonostante Sony stia costantemente accelerando la produzione di PlayStation2, il colosso nipponico prevede di toccare quota 9 milioni di unità distribuite entro la fine dell'anno fiscale in corso contro i 10 milioni previsti ad ottobre. Sony non specifica il motivo del ritocco, ma è indubbio che i problemi riscontrati alla produzione, uniti al rinvio di un titolo di punta come **Gran Turismo 3 A Spec**, abbiano giocato un ruolo importante nel processo di revisione.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

Sony: un 2001 all'insegna dell'**on-line entertainment**

Titoli PSone giocati sui cellulari della terza generazione. Video on demand e live broadcasting su PlayStation2. Cos'ha in mente Sony?

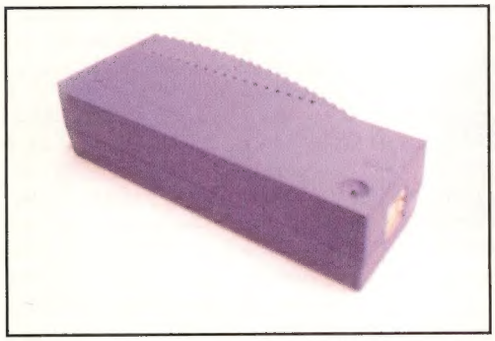
Il 25 gennaio scorso Sony Computer Entertainment of America ha dato i natali alla sussidiaria "PlayStation.com", azienda il cui scopo sarà supervisionare e dirigere tutte le attività pertinenti le iniziative on-line di Sony nel Nord America. PlayStation.com si prefigge tre obiettivi:

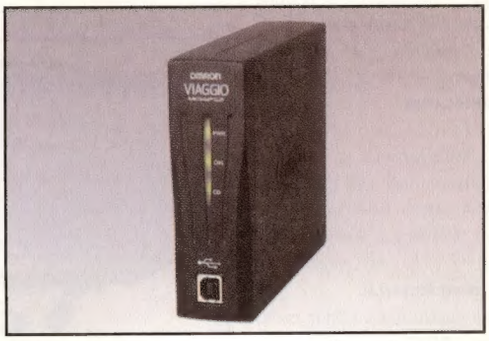
1. Diffondere il marchio PlayStation on-line (qualsiasi cosa significhi)
2. Sviluppare ed amministrare le strategie di e-commerce.
3. Eventualmente trasformare il sito www.playstation.com in un portale d'accesso al sistema distributivo di contenuti per l'intrattenimento.

Secondo Kaz Hirai, presidente e COO di SCEA, *"creando una sussidiaria appositamente pensata per la gestione di PlayStation.com, Sony Computer Entertainment of America dimostra di voler trarre il massimo beneficio dal potenziale offerto da Internet. Il considerevole ammontare di esperienze e risorse che hanno contribuito al successo di PlayStation.com dimostra ulteriormente il nostro impegno nel creare e supportare la più completa destinazione per l'intrattenimento on-line possibile."* In parole povere, la nuova sussidiaria dimostrerebbe con la sua mera esistenza la serietà con cui Sony sta affrontando un delicato periodo di transizione, passando da leader del mercato videoludico console, a leader del mercato dell'intrattenimento elettronico *tout court*. L'ambizioso piano di Sony prevede l'impiego di tutte le tecnologie utili allo scopo, banda larga *in primis*, ma anche la telefonia cellulare. Rimandando ad un futuro remoto ogni operazione in tal senso nel frammentato mercato statunitense, l'attenzione di Sony è attualmente rivolta al più standardizzato panorama europeo. Come ricorderete, lo scorso agosto SCEI ha siglato un accordo col colosso NTT DoCoMo per il supporto della tecnologia i.Mode come veicolo di contenuti digitali alternativo alla rete fissa. Ebbene, il 29 gennaio di quest'anno Sony e DoCoMo hanno dato il via alla globalizzazione dei piani di linkaggio di PlayStation e PlayStation2 alla rete di telefonia mobile, annunciando l'accordo con sei società europee, nella fattispecie KPN Mobile NV, AT&T Wireless, Hutchinson 3G UK, Hutchinson Telephone Company, KG Telecom (operatore Taiwanese per il 20% di proprietà di DoCoMo stessa) e la nostrana Telecom Italia Mobile. L'obiettivo è ricercare insieme modalità e tecnologie per offrire all'utenza fondamentalmente due cose: a) la possibilità di collegarsi alla rete via telefono cellulare; b) l'opportunità di giocare ai giochi PlayStation sui cellulari della terza generazione (3G). *D'oh!* Nick Gibson, analista di mercato della Durlacher ritiene che le informazioni diffuse da Sony/DoCoMo non siano sufficientemente dettagliate da comprendere la portata dell'accordo. Secondo Gibson ci vorrebbe "un grosso balzo tecnologico" per poter effettivamente fruire dei giochi PlayStation su un telefono cellulare. L'ipotesi più credibile è che l'accordo fra i due colossi verta unicamente sulla possibilità di connettere PlayStation alla rete via telefonino. Qualunque sia l'intenzione di Sony, non ci vorrà molto prima di scoprirla. Un portavoce dell'olandese KPN ha infatti dichiarato che il servizio dovrebbe essere pronto per maggio in Giappone - dove si poggerà sul network UMTS - per poi venire esteso in Europa in estate sfruttando la tecnologia GPRS. Anche lui s'è dichiarato ignorante circa le reali intenzioni di Sony, ma non ha escluso la possibilità che la società stia studiando un nuovo tipo di cellulare basato sull'hardware PSone. Fantascienza? Probabile. Ciononostante i maggiori studiosi del fenomeno "mobile" hanno commentato con entusiasmo la notizia dell'accordo di Sony/DoCoMo con i pezzi grossi della telefonia wireless europei. In molti, infatti, concordano nel ritenere i sistemi GSM e WAP drammaticamente obsoleti rispetto al GPRS impiegato da DoCoMo per il suo i.Mode, e vedono pertanto l'attività nipponica sul mercato europeo come uno stimolo alla crescita, un modo, insomma, per colmare il distacco tecnologico che ci separa dal Giappone, dove negli ultimi 22 mesi ben 17 milioni di persone hanno sottoscritto l'abbonamento al servizio i.Mode. Rimandando ad ulteriori aggiornamenti l'analisi della questione, concludiamo facendo un passo indietro verso il più concreto e fattivo settore della banda larga via rete fissa. Come annunciato sul numero 76 di **Super Console**, Sony ed NTT West hanno dato inizio alla sperimentazione della distribuzione di contenuti (film, anime e programmi sportivi) per PlayStation2 attraverso i cavi a fibre ottiche. Dalle due società si è appreso che il gruppo sperimentale è composto da 63 soggetti fra famiglie e società di Osaka, ai quali sono stati distribuiti 32 PS2 e 43 PC. L'offerta attuale comprende 360 anime (tra cui la serie *Mobile Suit Gundam*), 89 brani musicali e 50 programmi sportivi. La fine della sperimentazione è prevista per marzo. Dopo, chissà…

Arrivano i primi **modem USB** per **PlayStation2**

Ed disse Sony: "noi realizzeremo l'adattatore Ethernet per le connessioni a larga banda, ma gli ingressi USB di PlayStation2 potranno accogliere modem analogici prodotti da terze parti." E così fu. A cavallo fra gennaio e febbraio il Giappone è stato teatro di tre annunci concreti circa l'imminente disponibilità di modem USB per la connessione dial up a 56K. Sun Denshi prevede di commercializzare a fine marzo il suo "OnlineStation", il primo modem USB annunciato per il 128bit Sony. La periferica verrà fornita di un software di navigazione e gestione e-mail, ma non è chiaro di che software si tratterà esattamente. L'annunciato Enjoy Magic, infatti, è in arrivo solo per quest'estate. Per il 29 marzo è prevista, invece, la distribuzione di "Viaggio ME56PS2", modem USB prodotto da Omron sulla scorta del chipset "Venus" di Lucent Technologies. Viaggio sarà venduto in bundle con il browser di navigazione ERGBRowser Light (versione semplificata del software di Ergo Soft, sprovvista del supporto per l'HDD di Sony ed incapace di riprodurre i file MP3) e sarà utilizzabile, da subito, con due giochi PS2, vale a dire **Battle Gear 2** (Taito) ed **Age of Empires II** (Konami). Il terzo protagonista di questa confusa corsa all'annuncio di modem PS2 è I-O Data che con il suo "PS2Gate" (in arrivo il 22 marzo) minaccia di sbaragliare l'agguerrita concorrenza di Omron e Sun Denshi, forte dell'impiego del nuovissimo chipset SmartSCM V.90 di Conexant. PS2Gate promette, infatti, di essere il modem USB più piccolo e più economico per Playstation2. Di dimensioni simili a quelle di un pacchetto di sigarette, PS2Gate verrà venduto al risibile prezzo di 8.000 yen (circa 160mila lire) e sarà quantomeno supportato da **AC2 Another Age** di From Software (vedi anteprima su questo numero). Al pari del modem Viaggio, PS2Gate sarà accompagnato dall'edizione light del browser Ergo Soft (apparentemente accettato da tutti come browser ufficioso definitivo). Detto questo, si rende noto che per nessuno dei tre modem appena descritti è attualmente prevista la distribuzione al di fuori del Giappone.



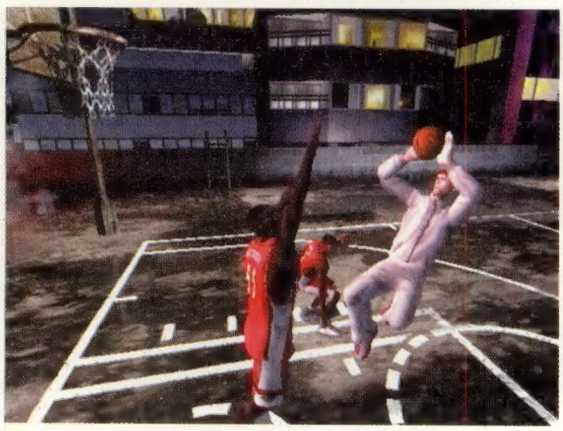


In bella mostra l'OnlineStation di Sun Denshi, il Viaggio ME56PS2 di Omron e il PS2Gate di I-O Data. Tre modem che probabilmente non avremo mai la fortuna (?) di vedere in Italia…

SSX: **DVD**, Sled Storm 2, **NBA Street**

L'eccellente divisione canadese di EA Sports ha annunciato lo sviluppo di tre nuovi progetti per PlayStation2. **SSX: DVD** si risolverà in una sorta di remake (chiaramente su DVD) dell'unica vera killer application disponibile al lancio del sistema Sony. Secondo il produttore Larry La Pierre gli sviluppatori starebbero apportando alcune modifiche suggerite dall'utenza della prima versione: in particolare verrà posta maggiore attenzione sul comportamento degli snowboarder avversari (leggi "saranno più aggressivi") ed arricchito il repertorio delle animazioni con "mosse" nuove, precipue di ogni concorrente. La commercializzazione di **SSX: DVD** in America è prevista per la fine dell'anno. Sempre per la fine dell'anno è in arrivo **Sled Storm 2**, seguito del notevole simulatore di motoslitte uscito per PSone l'anno scorso. È noto davvero poco sulle caratteristiche specifiche di questa versione PS2, ciononostante, considerata la qualità del prequel e l'abilità dimostrata dal team EA Canada nella creazione di ricche ed estese scenografie innevate, **Sled Storm 2** merita di essere seguito con estrema attenzione.

Conclude il terzetto dei titoli PS2 in sviluppo negli uffici canadesi di EA, il promettente **NBA Street** (in foto), simulazione di pallacanestro tre-contro-tre in arrivo sugli schermi statunitensi molto presto, ad aprile. **NBA Street** ambisce a diventare il nuovo paradigma del genere, annichilendo in un colpo solo **NBA Showtime**, **NBA Hoopz** ed **NBA Jam**, grazie ad una meccanica di gioco marcatamente arcade che ripartisce equamente l'intrippo ludico fra fasi offensive e difensive. Le scenografie spazieranno dall'urbano al suburbano, e saranno arricchite dalla presenza di spettatori animatamente partecipi appostati lungo il perimetro del campo (un po' come gli scolari attorno ad una delle arene di **Tekken Tag Tournament**).



Datel annuncia **Action Replay 2** ed **Xport** per **PlayStation2**

Dopo l'enorme successo riscosso con le cartucce Action Replay su PlayStation, l'anglosassone Datel fa il bis con l'Action Replay 2 per PlayStation2. Il concetto è sempre quello: fregare il gioco inserendo codici specifici per ogni tipo di esigenza. Vite infinite, energia illimitata, disponibilità totale di armi, veicoli, personaggi, livelli e quant'altro diventano possibili pescando codici alfanumerici dal ricco repertorio di gabole pre-registrate o inserendone di nuovi attraverso l'apposito programma di gestione. Solo che stavolta manca la porta parallela di I/O. Nessun problema: cosi come all'epoca Datel rimediò all'omissione della suddetta porta dai nuovi modelli di PlayStation distribuendo la versione "software" della celebre cartuccia scaccia stress und frustrazione, allo stesso modo l'Action Replay 2 per PlayStation2 si compone di un CD custode del browser di navigazione (con supporto di mouse e tastiere USB) e di una memory card speciale su cui memorizzare i nuovi codici esclusi dall'elenco pre-esistente. Dopo aver attivato il trucco desiderato, un algoritmo ordina l'apertura del tray di PS2 consentendo l'inserimento del CD/DVD contenete il gioco destinato ad essere risolto in un nanosecondo. Semplice ed indolore. Così come semplice ed indolore è il processo di trasferimento dei salvataggi dalla memory card (PS o PS2, non c'è distinzione di razza) all'HD del proprio PC consentito da Xport. Funzionalmente assimilabile al Dex Drive, la nuova periferica Datel apre le porte ad un nuovo modo di darsi manforte in rete: scambiandosi i salvataggi. Se si dispone della periferica, ma non si conosce nessuno con cui mettere in piedi un proficuo scambio di dati ludo-derivati, c'è rimedio: all'indirizzo **www.gamejunkies.com** è possibile scaricare sul proprio HD e da questo sulla propria memory card, i salvataggi postati da altri utenti. Per maggiori informazioni sulla distribuzione delle periferiche Datel in Italia contattare la I.M.S. (Interactive Marketing & Sales, azienda italiana facente parte del gruppo Leader S.p.A.) all'indirizzo web **www.imssrl.it**.

(Su **Supertrix** di questo mese i primi codici Action Replay 2 per **DOA2**, **SSX** e **TTT**).

microNEWS

• Sony Computer Entertainmet of America ha annunciato l'acquisizione dei team di sviluppo Red Zone Interactive e Naughty Dog, rispettivamente noti per le serie **NFL GameDay** e **Crash Bandicoot**. Per la cronaca, la società di Jason Rubin ed Andy Gavin è attualmente al lavoro sul "primo gioco della seconda generazione" per PS2 (in sviluppo da oltre due anni) che verrà ufficialmente presentato il prossimo maggio, nel corso dell'E3 losangelino.

• Dallo scorso 16 febbraio Electronic Arts è distributore ufficiale dei titoli Capcom per PS2 sul mercato europeo (ad eccezione dell'Inghilterra, dove provvederà Virgin). La distribuzione dei giochi prodotti per PSone e Dreamcast sul Vecchio Continente, invece, resta appannaggio di Virgin ed Eidos.

• Nell'annunciare i titoli che prevede di mostrare al pubblico nel corso dell'imminente AOU Show, SNK ha finalmente chiarito la propria politica riguardante i giochi arcade. D'ora in avanti lo sviluppo e la produzione dei coin-op dell'ex-casa di Osaka saranno curati dalla sua divisione asiatica, riaperta per l'occasione dopo la chiusura ordinata da Aruze qualche mese fa. Attualmente SNK Asia ha in fase di sviluppo uno sparatutto intitolato **Nightmare in the Dark** e **Sengoku Legend 2001**, sequel del noto picchiaduro a scorrimento. Entrambi i titoli saranno basati su imperituro hardware Neo Geo MVS. SNK si occuperà inoltre della promozione dell'edizione 2001 di **The King of Fighters** sviluppata da Epoch.

• SquareSoft intende distribuire negli Stati Uniti le versioni PlayStation di **Final Fantasy IV** e **Chrono Trigger** in un'unica compilation, intitolata **Final Fantasy Anthology 2**. La commercializzazione avrà inizio quest'estate.

• Namco ha annunciato l'arrivo imminente di un nuovo sparatutto della serie **Time Crisis** per PlayStation. Il gioco offre una struttura a più percorsi che conducono a boss differenti. Intitolato **Time Crisis: Project Titan**, il titolo sarà commercializzato in Giappone il 26 aprile. Namco ha inoltre confermato le voci che davano **Soul Calibur 2** basato su System 246, dichiarando inoltre che mostrerà il gioco al prossimo AOU Show. L'annuncio di una conversione esclusiva per PS2 è ormai questione di tempo.

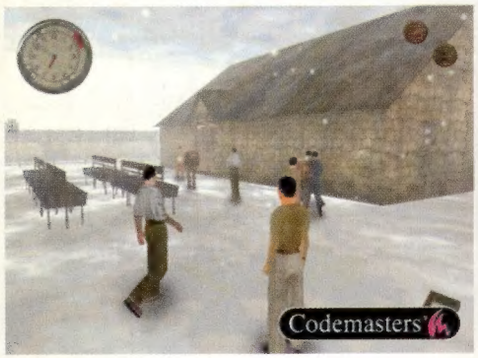
• Konami ha rimandato l'uscita di **Castlevania Chnonicles** per PSone, remake di **Castlevania** per X68000, e **WTA Tour Tennis** per PS2 a data da destinarsi. Quest'ultimo sfrutta la licenza Women's Tennis Association, acquistata da Konami qualche mese fa, che gli permette di sfruttare nomi e fattezze di atlete del calibro di Monica Seles, Martina Hingis, Serena Williams e Lindsay Davenport.

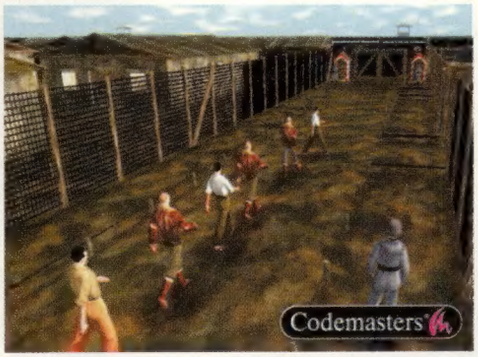
• In occasione della produzione del suo primo rhythm game **Guitaroman**, Koei sperimenta una nuova formula di distribuzione. Nel mese di aprile lancerà sul mercato nipponico una versione del gioco ridotta ad un solo livello ad un prezzo estremamente basso, appena 1.500 yen. Poco dopo seguirà la commercializzazione del gioco vero e proprio. **Guitaroman** è una sorta di **Parappa The Rapper** poligonale che impiega lo stick analogico anziché i tasti.

• Capcom ha annunciato due nuovi coin-op basati rispettivamente su System 246 e NAOMI: Il primo è un gioco d'azione poligonale realizzato con la tecnica del cell shading ispirato al quinto capitolo del manga *Jojo's Bizzarre Adventure*. Il secondo è uno sparatutto con light gun ispirato alle vicende narrate in **Biohazard: Code Veronica**. Intitolato **Biohazard: Fire Zone**, il gioco è stato sviluppato in collaborazione con Namco.

Prisoner of **War**

Lo scorso febbraio Codemasters ha rotto il muro di silenzio che da un po' di tempo a questa parte la teneva lontana dai fari della ribalta, annunciando una condizione finanziaria tutt'altro che rassicurante. Dopo le disastrose performance di **Prince Naseem Boxing** (aka **Mike Tyson Boxing**), costato tre anni di sviluppo ed una barca di soldi, la storica softco inglese si è vista costretta a licenziare ben 90 dipendenti, molti dei quali impiegati negli uffici londinesi di Fulham. Secondo alcune fonti, la società responsabile del miglior rally simulator mai apparso su PSone, potrebbe venire assorbita da figure di spicco dell'industria videoludica, ed in molti indicano Microsoft come l'acquirente più probabile (sebbene la società di Gates abbia preferito astenersi da ogni commento in proposito). Malgrado tutto, Codemasters continua a far parlare di sé annunciando questo **Prisoner of War** per PC e PlayStation2 (ed Xbox?), una sorta di simulatore di un campo di prigionia tedesco, in cui il giocatore ha il compito di far evadere quattro ufficiali delle forze alleate (un inglese, un francese, un olandese ed un americano) facendo appello alle abilità specifiche di ciascuno di essi. A metà strada fra **Metal Gear Solid** e **Commandos**, **POW** vanterebbe un motore grafico capace di renderizzare on the fly complesse scenografie ad alto coefficiente interattivo. Al di là di **MTV Music Generator 2.0**, **POW** rappresenta al momento l'unico titolo conosciuto in sviluppo in casa Codemasters, insieme al rimandatassimo **Colin Mc Rae 2.0** s'intende...





Quake III: Revolution

È prevista per questa estate la conversione per PlayStation2 dell'ultimo lavoro di id Software per PC, al secolo **Quake III: Arena**. Rinominato per l'occasione con un ormai inflazionatissimo "Revolution", **Quake III** è attualmente in sviluppo presso gli uffici di Bullfrog Production sotto la supervisione di id stessa. Sebbene inizialmente dato per scontato, il supporto di mouse e tastiera USB pare verrà scartato in favore del solito (e fallace) "sistema di controllo innovativo costruito attorno al Dual Shock 2", un'ipotesi che **Super Console** non vede certo di buon occhio. Tutte da definire, al momento, le caratteristiche della modalità di gioco in multiplayer: on-line o semplice split screen? Entrambi? Chissà, resta il fatto che **Quake III: Revolution** dovrà davvero dare il massimo se vuole sperare di competere con i vari **Unreal Tournament** (già uscito vincitore dal confronto in ambito PC) e **Time Splitters**. E non solo. Sembra infatti che il seguito dello sparatutto di Epic Mega Games, già previsto per PC, verrà convertito per il 128bit Sony. Si attende un annuncio ufficiale in proposito nel corso del prossimo E3.

Air Ranger

Il genere della simulazione di volo di velivoli ad ala rotante su console è sempre stato interpretato dalle softwarehouse in chiave bellica. Una delle poche eccezioni è costituita dall'originale **RC Stunt Copter**, il quale però si limitava all'aeromodellismo. Al fine di colmare questa lacuna ASK Kotensha ha prodotto una simulazione di elicotteri incentrata sul soccorso aereo. Al comando di tre differenti velivoli, nella fattispecie il BK-117-B, il CH-47J ed il OH-6D, il giocatore deve portare soccorso a vittime di disastri di vario tipo quali inondazioni, incendi e terremoti. Durante la missione il pilota viene costantemente informato sulla situazione da un assistente a terra. **Air Ranger** sarà disponibile in Giappone a partire dal 15 marzo.

Release Schedule

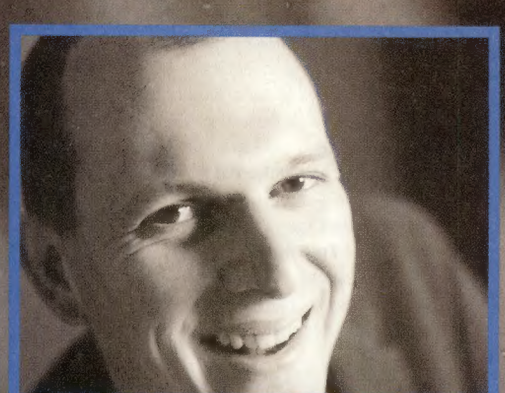
Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

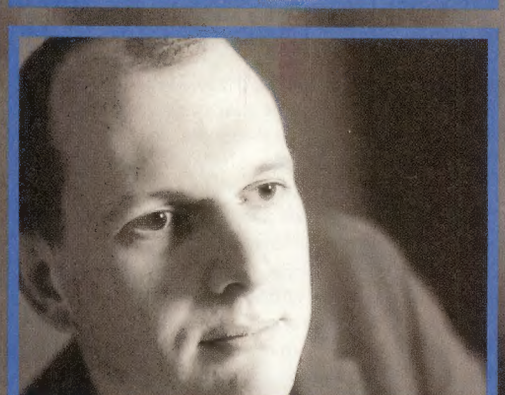
Febbraio - Marzo 2001
4X4 Evolution (30 marzo – Take2)
Armored Core 2 (2 febbraio – From Software)
Driving Emotion Type-S (2 febbraio – EA/SquareSoft)
Egypt 2 (Cryo)
Evergrace (22 febbraio – From Software)
F1 Racing Championship (1 febbraio – Ubi Soft)
Kengo: Master of Bushido (29 marzo – Crave)
Knockout Kings 2001 (8 marzo – EA Sports)
MotoGP (16 febbraio - Namco)
NBA Live 2001 (22 febbraio – EA Sports)
Oni (23 febbraio – Take2/Bungie)
Quake III Revolution (22 marzo - Electronic Arts)
Shadow of Memories (fine marzo - Konami)
Silpheed: The Lost Planet (febbraio - Working Designs)
Starwars Episode I: Strafighter (23 marzo - LucasArts)
Street Fighter EX3 (marzo – Capcom)
The Bouncer (2 marzo – Square/DreamFactory)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (1 febbraio – Electronic Arts)
Unreal Tournament (2 marzo – Infogrames)
Z.O.E. (fine marzo – Konami)

Nel 2001
24 Ore di Le Mans (22 giugno – Infogrames)
7 Blades (giugno – Konami)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Alone in the Dark: The New Nightmare (12 settembre – Infogrames)
Army Men Air Attack 2 (3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO)
Clive Barker's Undying (4 aprile – Electronic Arts)
Crash Bandicoot (Konami)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Cloud (SCEI)
Drakan (SCEE)
Dreamland: Freedom Ridge (Bethesda)
Dropship (SCEE)
ESPN National Hockey Night (Konami)
ESPN NBA 2Night (aprile – Konami)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
ESPN MLS Game Night (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Extermination (SCEI)
Formula One 2001 (1 aprile – SCEE)
Fur Fighters (Acclaim)
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
Giants: Citizen Kabuto (Interplay)
Gran Turismo 3 A-Spec (giugno – SCEI)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
MDK2: Armageddon (Interplay)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
MSX (17 ottobre – Infogrames)
NBA Street (aprile – EA Canada)
Nikita (5 settembre – Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Off-Road Fury (SCEA)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Portal Runner (3DO)
Project Eden (Eidos)
Red Faction (THQ)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Ring of Red (maggio – Konami)
Silent Hill 2 (luglio – Konami)
Sky Odissey (Activision)
Sled Storm 2 (EA Canada)
SSX: DVD (EA Canada)
Star Wars: Super Bombad Racing (gennaio – LucasArts)
Summoner (Volition)
Supercar Street Challenge (Activision)
The Getaway (fine anno – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
The World Is Not Enough (5 aprile – Electronic Arts)
UEFA 2001 (6 giugno – Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
Warriors of Might and Magic (3DO)
WCW 2000 (Electronic Arts)
WipEout Fusion (SCEE)
World Destruction League: Warjetz (3DO)
World Rally Championship 2001 (settembre – SCEE)
World Soccer Winning Eleven 5 (ottobre – Konami)

L'evangelista

Approfittando del recente press tour organizzato da SCEE per la presentazione di **The Getaway** e **World Rally Championship 2001** (vedi pp. 14 e 18) Phil Harrison ha illustrato alla stampa la propria visione del **futuro di PlayStation2** e discusso a 360° sui progetti di **Sony Computer Entertaiment**. Segue resoconto completo dell'evento.





Se Ken Kutaragi è il papà di PlayStation, non c'è alcun dubbio che Phil Harrison sia almeno lo zio. L'entusiasmo dimostrato verso PSone e PS2 dall'attuale vicepresidente del reparto Sviluppo di SCEE è probabilmente secondo solo a quello di Kutaragi-san: proprio come nel caso dell'ingegnere nipponico, Phil ha dimostrato negli anni di possedere una genuina passione verso l'hardware Sony, passione supportata da un notevole bagaglio culturale, sia in ambito tecnologico che in quello puramente ludico. I quindici anni passati in questo settore l'hanno infatti visto inizialmente a capo dello sviluppo giochi per Mindscape e in seguito responsabile del rapporto con le terze parti e della sezione R&D per SCEE e SCEA: attualmente Harrison supervisiona dall'alto i cinque team interni alla filiale europea di Sony e sta preparando il terreno per l'arrivo dell'HDD e relativa connessione a banda larga nel Vecchio Continente. L'estate scorsa Microsoft ha tentato di strappare Phil alle grinfie di Sony, offrendogli una posizione di rilievo nello sviluppo di Xbox, ma senza riuscirci. Il suo entusiasmo e la sua naturalezza ne fanno all'apparenza una persona come tante altre (in netto contrasto con il boss di SCEE, Chris Deering, che incute un misto di rispetto e indifferenza), ma bastano poche frasi per capire che Phil Harrison, proprio come Kutaragi, ha una visione chiara del futuro di PlayStation e dei videogiochi in generale. Ecco alcune considerazioni rilasciate alla stampa alla fine di gennaio, nel quartier generale londinese di SCE…

Il software attualmente disponibile su PlayStation2

"Ho un elenco di titoli che "definiscono" PlayStation secondo il mio punto di vista. Ovviamente il parere sui videogiochi è molto soggettivo, ma questa lista riguarda i titoli che hanno spinto commercialmente PlayStation, permettendo a Sony di distribuire 80 milioni di console in tutto il mondo. Il supporto dei fan PlayStation durante questi cinque anni ha in qualche modo a che fare con uno o più di questi titoli. Ovviamente ce ne sarebbero molti di più, ma ho cercato di ridurre la lista il più possibile. I titoli che definiscono PlayStation sono i vari **Resident Evil**, **Final Fantasy**, **WipEout**, **Metal Gear Solid**, **Tony Hawk's Skateboarding**, **Tekken**, **GranTurismo**, **Crash Bandicoot**… giochi che hanno venduto nel complesso decine di milioni di unità. Per raggiungere questo risultato, ci sono voluti cinque anni. Ora ho fatto anche una lista di titoli che potrebbero definire PlayStation2, sempre secondo me: **The Getaway**, **Metal Gear Solid 2**, **Onimusha**, **Zone of the Enders**, **Dropship**, **SSX**, un gioco di calcio ancora senza nome, sviluppato internamente a SCEE e di cui possiamo dire ancora poco, **Herdy Gerdy**, il prossimo titolo di Naughty Dog (anche questo senza nome), **Gran Turismo 3**, i titoli EA Sports della seconda generazione, i giochi di Square (e non solo **Final Fantasy**… SquareSoft è la casa con il maggior numero di kit di sviluppo PS2 sul pianeta e stanno lavorando alacremente su diversi progetti per la console Sony), i prossimi titoli di Namco (grazie anche all'accordo con Sony per la distribuzione di coin-op basati su hardware PS2), **Devil May Cry**, **World Championship Rally 2001**, **Dark Cloud**… In tutto abbiamo circa una ventina di giochi. E non sono passati nemmeno cinque mesi dal lancio della console in Europa. Quello che voglio far capire è che questa lista sarà completamente diversa fra qualche anno: probabilmente ci saranno altri venti giochi, ma dando un'occhiata a questo elenco provvisorio è facile comprendere già da ora l'impegno degli sviluppatori che stanno lavorando su PS2. Posso capire che ci sia un po' di frustrazione al momento, però chi compra una console deve valutarne anche il potenziale durante tutta la sua esistenza e non solo in base ai titoli disponibili al lancio della macchina. Dando un'occhiata alla lista di cui sopra, abbiamo del software incredibilmente promettente in arrivo su PS2. Software di qualità. Fate un paragone fra i nove titoli usciti con il lancio europeo di PlayStation il 28 settembre 1995 e i giochi usciti negli ultimi mesi. Affiancare il primo **Ridge Racer** a **Gran Turismo 2** è semplicemente scioccante: viene da pensare che siano stati sviluppati su due sistemi diversi. E in effetti è così: la conoscenza dell'hardware Sony ai tempi del primo **Ridge Racer** era estremamente limitata, mentre ora siamo arrivati a risultati eccellenti, come dimostrato da titoli quali **C-12**, che sfrutta intensamente PlayStation. Esaminando la curva di apprendimento in questi cinque anni, è difficile immaginare quali giochi possano attenderci su PS2 nel 2002 o nel 2003."

Lo sviluppo di giochi della prossima generazione

"Il vecchio approccio allo sviluppo di videogiochi va abbandonato. Con un approccio tradizionale è possibile ottenere su PlayStation2 risultati abbastanza buoni in poco tempo, con una grafica decente, ad esempio, ma la crescita qualitativa è zero dopo pochi mesi. Ed è per questo che alcuni sviluppatori si sono sentiti frustrati: hanno utilizzato un approccio vecchio, sperando di ottenere da subito risultati eccellenti, ma l'errore è di fondo. Il motivo per cui è possibile realizzare un titolo come **The Getaway** è che i programmatori, prima di iniziare il progetto, si sono chiesti "*com'è possibile creare ambientazioni molto ricche usando lo streaming e sfruttando il Graphics Sythesizer?*" Tramite la sintesi è possibile creare del contenuto ALL'INTERNO della console, particolarmente dentro VU0 e VU1 (le due unità vettoriali dell'Emotion Engine - ndr). Ci sono tre componenti fondamentali all'interno della CPU che permettono di creare diversi contenuti procedurali, che variano in tempo reale a seconda dell'esigenza. Faccio un esempio: in **wipEout Fusion** ai lati della pista ci sono alberi che non sono mai stati disegnati da nessun grafico, ma semplicemente creati da algoritmi. Questo ci permette di creare con assoluta facilità una serie di alberi uno diverso dall'altro e fare in modo che quando passano le astronavi, le foglie e i rami si muovano con lo spostamento dell'aria. In **World Rally Championship 2001** gli elementi del fondale si muovono a seconda delle turbolenze create dalle macchine; in **Gran Turismo 3** la simulazione degli effetti particellari, come fumo o polvere, è procedurale; in **Metal Gear Solid 2** la fisica degli oggetti è procedurale. Ci vuole più tempo per ottenere risultati significativi in questo modo: PlayStation2 non è una piattaforma facilissima su cui sviluppare. Lo sappiamo. Ma un approccio diverso può portare a vantaggi significativi nel confronto col software concorrente, che si traduce, in ultima analisi, in un vantaggio tecnologico e commerciale. Gli sviluppatori lo stanno capendo adesso. Ma forse non abbiamo fatto un buon lavoro nello spiegargli sin dall'inizio la differenza fra i due diversi approcci. PlayStation2 non è una piattaforma difficilissima su cui programmare: PS2, come qualsiasi sistema, diventa difficile se si sbaglia l'approccio iniziale nell'architettura del software".

Multiscan

"Il numero dei giochi che supportano l'opzione 50/60Hz aumenterà costantemente. Ovviamente non possiamo costringere le case ad adottare quest'opzione, ma semplicemente invitarle a farlo. Posso assicurare che rimane comunque l'argomento in cima alla lista dei punti da discutere con i vari sviluppatori nella prossima convention delle terze parti PS2".

PlayStation2 online

"Grazie alle due porte USB, il futuro online di PS2 è già oggi. Gli sviluppatori possono aver accesso alla tecnologia USB già adesso e creare il supporto per i modem USB nel proprio software. Penso comunque che la maggior parte delle persone veda il futuro dell'online nei collegamenti a banda larga ed è per questo che abbiamo creato PlayStation2 con una porta d'espansione, pronta per un adattatore per la banda larga che verrà lanciato quest'anno in tutto il mondo, tramite il quale sarà possibile accedere a diversi servizi e prodotti."

Broadband Adapter

"Inserendo l'adattatore nella PS2 si hanno principalmente due funzioni a disposizione. La prima, ovviamente, è quella che garantisce la connessione online tramite porta Ethernet e un collegamento come ADSL, satellite o cavo. La seconda riguarda l'hard disk da diversi GigaByte ("double digit GB HDD" è stata l'esatta definizione di Harrison, vale a dire da 10 GB in su - ndr): la periferica apre numerose possibilità ai giochi su CD o DVD che non prevedono connessione online. Questi titoli, rilevata la presenza di un hard disk, possono portare numerosi benefici al giocatore: alcuni di questi sono benefici tecnici (l'accesso più veloce al disco fisso può permettere di avere, ad esempio, un maggior numero di texture nel gioco), mentre altri possono influire sul gioco direttamente. La possibilità di caricare e salvare una quantità enorme di dati al volo può permettere ad esempio di importare diverse immagini da una camera digitale, di salvarle (cosa che sarebbe impossibile con una semplice memory card) e di sfruttarle all'interno di un gioco. La facoltà di installare software sull'hard disk apre anche diverse possibilità agli sviluppatori: sta a loro decidere come sfruttarla, magari implementando l'utilizzo di numeri seriali per il software. Facciamo un esempio: un publisher potrebbe distribuire un gioco in modo che la maggior parte delle persone siano incentivate a installarlo sul proprio HDD. Se l'utente deciderà di pagare una certa cifra, il gioco si "sbloccherà", altrimenti potrà sempre giocare con una demo del gioco, magari solo coi primi livelli. Ovviamente la connessione a banda larga non sarà disponibile a tutti in tempi strettissimi, soprattutto tenendo conto che territori come l'Europa sono molto frazionati. Ed è per questo che è estremamente importante l'hard disk."

DVD Video

"Il DVD è un formato aperto. Non è un formato proprietario di Sony: ci sono oltre 20.000 lettori DVD disponibili e il numero cresce costantemente. Non tutti i DVD funzionano su tutti i lettori (e non sto parlando solo di PlayStation2) e questa è una triste realtà di un formato aperto e dove non ci sono abbastanza controlli. E' una situazione in cui possiamo fare poco: quello che stiamo facendo è collaborare con la maggior parte delle case produttrici di DVD-video in modo che PS2 faccia parte dei lettori su cui vengono testati tutti i DVD in uscita (insieme agli altri lettori Sony, Philips, Toshiba, ecc.). Per quanto riguarda la questione RGB… ancora una volta si tratta di una questione non sotto il nostro controllo diretto. Le regole del formato DVD prevedono che i lettori come PS2 contemplino Macrovision e altre protezioni anti-pirateria. Sony fa parte del consorzio che ha sottoscritto l'utilizzo del formato DVD e segue le regole sul DVD dalla prima all'ultima."

PlayStation3

"Mi ricordo una riunione del gennaio 1995. Ken Kutaragi mostrò a tutti un grafico con una curva che indicava un'evoluzione attraverso vari stadi: PlayStation1, PlayStation2, 3, 4 e 5! Kutaragi ha una visione, ha la mente costantemente proiettata nel futuro. E' rassicurante avere qualcuno a capo dell'organizzazione in grado di "tenere il timone della barca" e prevedere cosa possa accadere nel futuro. Ovviamente noi altri dobbiamo pensare anche al presente ed è quello che stiamo facendo con PlayStation2 e PSone, che è arrivata a 80 milioni di unità (e puntiamo ad arrivare ai 100 milioni di console vendute). Visti questi dati, è impossibile prevedere la cifra a cui potremmo arrivare con PS2. Una cosa interessante è che in questi cinque anni non abbiamo mai avuto eccesso di inventario in SCEE: non abbiamo mai avuto pile di PlayStation invendute, il che significa che non abbiamo ancora raggiunto il potenziale massimo di questa console".

Hardcore gaming vs Casual gaming

"Penso che PlayStation abbia permesso di allargare il mercato dei videogiochi. E non è solo merito di Sony, ma di tutte le case associate a PlayStation. Abbiamo creato una comunità che pensa che videogiocare sia "cool" e che i videogiochi facciano parte della loro vita. Un po' di tempo fa avevamo fatto una ricerca in America sulla segmentazione del mercato: c'erano gli hardcore gamer, gli appassionati… circa cinque o sei fasce di giocatori. Adesso ce ne sono solo tre: giocatori, giocatori saltuari e non giocatori. Del primo gruppo fanno parte coloro che hanno deciso che i videogiochi fanno parte della loro vita e del proprio tempo libero. Nel secondo abbiamo persone che apprezzano i videogiochi, ma che non li considerano la loro fonte di divertimento principale. E il terzo segmento… è in costante diminuzione. Il mercato sta diventando sempre più "semplice", come negli altri settori. Ci sono persone appassionate di musica e persone a cui non interessa la musica. Persone appassionate di cinema e persone a cui non interessa".

PSone

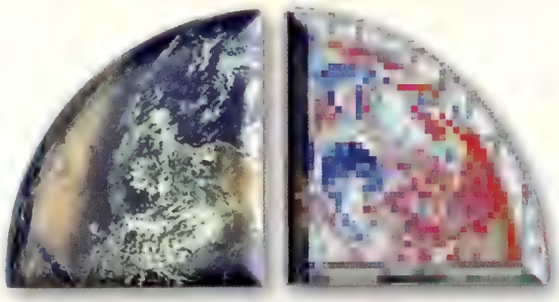
"Al momento sono disponibili diversi monitor di terze parti per PSone, ma sono convinto che il nostro schermo a cristalli liquidi - che uscirà in Europa nell'estate di quest'anno - sia qualitativamente superiore alla concorrenza, anche se con ogni probabilità non sarà il più economico. Per quanto riguarda invece il collegamento coi telefoni cellulari, il discorso è più complesso. In Giappone, come sapete, DoCoMo è estremamente popolare: l'i.Mode (una versione decisamente migliore del WAP) potrà contare su oltre 25 milioni di utenti entro la fine del marzo. Il vantaggio enorme è che tutti i telefonini sono costruiti seguendo determinate caratteristiche, quindi abbiamo un unico connettore e il collegamento con PSone è molto semplice. In Europa il mercato è molto frammentato, ma il futuro sembra più roseo, mentre in America, e lo dico per esperienza personale, sono ancora anni indietro per quanto riguarda questa tecnologia. In ogni caso, il mercato dei cellulari è enorme in ogni continente ed è in costante evoluzione, e solo ora stiamo iniziando a scoprire come possano essere sfruttati per le applicazioni più diverse. I telefoni cellulari rappresentano la next generation di PocketStation."

It's Only a Demo

Oltre a rispondere alle domande dei giornalisti, Phil Harrison ha presentato, col valente aiuto di Paul Hofman, alcuni esperimenti tecnologici nei laboratori di R&D di SCEE. Tutti gli esperimenti erano incentrati sul collegamento fra PlayStation2 e un paio di telecamere digitali: la prima era una telecamera da poche lire collegata tramite la porta USB, mentre la seconda, più sofisticata, sfruttava la porta i.Link della console Sony. Scopo delle dimostrazioni era quello di far vedere come PS2 possa interagire con l'utente nelle maniere più disparate possibili. Con la prima telecamera Phil ha proiettato l'immagine di Paul su schermo e ha dato il via ad alcuni effetti di video processing in tempo reale: filtering, motion blur, edge detection… Niente di mostruoso, ma come specificato da Harrison stesso, sono tutti effetti che sfruttano pochissimo la CPU e può darsi che prima o poi vengano sfruttati all'interno di un nuovo genere di giochi. Particolarmente esilarante l'effetto "spider": mediante l'edge detection, PS2 crea una serie di ragni digitali sul corpo di Paul, ragni che si spostano a seconda del movimento della persona inquadrata, dando l'illusione a chi guarda solamente il monitor che Paul sia coperto di insetti. Un'altra demo interessante - che mostra come la tecnologia sviluppata sia in grado di riconoscere abbastanza fedelmente gli spostamenti di una persona - vede la PS2 impegnata nel compito di "riconoscere" la posizione delle braccia di Paul: mimando il volo planare di un uccello, Paul si inclina a destra e sinistra, e un paesaggio tridimensionale (apparso sul monitor al suo posto) si muove di conseguenza, seguendo gli spostamenti delle braccia. Per la cronaca, il paesaggio è procedurale: colline e nuvole sono create tramite algoritmi matematici. Presente anche una versione evoluta della demo presentata al GDC di San Jose dello scorso anno: Paul imbraccia una spada-giocattolo e un bastone di colori differenti, la telecamera cattura i movimenti e PS2 li traduce nelle evoluzioni di una spada e una mazza ferrata su schermo. "*Ideale per un gioco di Guerre Stellari*" commenta Phil ironico. Passando alla telecamera collegata tramite iLink le cose si fanno più serie. Paul sfodera una pallina rossa e uno sciame di farfalle in computer grafica appaiono su schermo e si dirigono verso la sfera: spostando quest'ultima, le farfalle si spostano di conseguenza, come se fossero calamitate dal colore rosso. Poi Paul nasconde la pallina rossa e ne estrae una azzurra e le farfalle scappano tutte. Tranne una, che si appoggia delicatamente sulla palla. L'effetto è incredibile, ma non contento Paul avvicina e allontana dall'obiettivo la pallina per far vedere come la farfalla cambi di dimensione in proporzione alla sfera. L'attenzione dei presenti è al massimo e Phil ne approfitta per proporre una variazione della demo: stavolta su schermo c'è una streghetta che "vola" sulla palla azzurra e ci si posa sopra. La palla rossa serve invece a catturare lo sguardo della streghetta, che segue col capo tutti i movimenti della seconda sfera. Non meno stupefacente è la demo realizzata da un programmatore giapponese dello staff di Kutaragi: l'effetto "incendiario" fa sì che PS2 riconosca i movimenti dell'utente e applichi fuoco e fiamme a ogni parte del corpo in movimento. Paul agita le braccia e un paio di vampate si alzano dai suoi arti; muove semplicemente il pollice e una striscia di fumo si alza dal suo dito. Esilarante vedere sul monitor l'ingegnere che parla con continue boccate di fumo che escono dalla sua bocca (l'unica parte del corpo in movimento). In chiusura un altro effetto notevole: lo schermo diventa una lastra d'acqua e stavolta ogni movimento provoca un'increspatura della superficie. Paul apre la bocca e una serie d'onde rompono la superficie riflettente, proprio come se si stesse specchiando nel televisore. Applicazioni ludiche per queste demo non ce ne sono ancora, ma a giudicare dagli esperimenti dei laboratori R&D di SCE, il futuro dei videogiochi potrebbe essere molto diverso da come ce l'immaginiamo…

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT EN.	PAL	119000
7 BLADES	JAP	209000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
BIO. CODN. VERONICA COMP.	JAP	209000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	119000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	109000
FIFA WORLD SOCCER	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	109000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	119000
MADDEN 2001	PAL	119000
MDK 2	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STR. RACER	PAL	119000
MOTO GP	PAL	109000
NBA LIVE 2001	PAL	119000
ONI	PAL	109000
ONIMUSHA	JAP	209000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 R/R 2	PAL	109000
RIDGE RACER V	PAL	109000
SHADOW OF THE MEM.	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	109000
SSX	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	109000
THE BOUNCER	JAP	209000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
WINNING ELEVEN 5	JAP	209000
X-SQUAD	PAL	119000
Z.O.E.	PAL	109000

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	49000
BLEEM !(EMULA GIOCHI PSX)	USA	TELEF.
CRAZY TAXI	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	99000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	49000
FERRARI 355	PAL	99000
FIGHTING VIPERS 2	JAP	139000
FORMULA 1 WORLD G.P. 2	PAL	99000
GET BASS + CANNA	PAL	159000
GRANDIA II	PAL	109000
HALF LIFE	USA	139000
INCOMING	PAL	49000
LAST BLADE FINAL	JAP	99000
MARINE FISHING	USA	139000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	99000
NOMAD SOUL	PAL	39000
QUAKE 3 ARENA	PAL	99000
RES. EVIL: CODE VERONICA	PAL	99000
SEGA GT	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	79000
SHENMUE	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	99000
SILVER	PAL	79000
SNK VS CAPCOM	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL REAVER	PAL	89000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	79000
SUPERCROSS 2000	PAL	59000
TOMB RAIDER 4	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	99000
TONY HAWK'S SKATEB. 2	PAL	89000
UEFA STRIKER	PAL	49000
VANISHING POINT	PAL	99000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	79000
V-RALLY 2	PAL	99000
V-TENNIS	PAL	99000
WF ATTITUDE	PAL	49000
ZOMBI REVENGE	PAL	99000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	89000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	TELEF.
ALUNDRA 2	PAL	89000
ARMORINES	PAL	49000
AZTEC	PAL	39000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	89000
CHASE THE EXPRESS	PAL	89000
CHRONO CROSS	USA	149000
COLIN MC RAE 2	PAL	89000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	99000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	95000
DINO CRISIS 2	PAL	95000
DRAGON VALOR	PAL	79000
DRIVER 2	PAL	89000
DUNE	PAL	79000
ETERNAL EYES	PAL	49000
EURO 2000	PAL	29000
EUROPEAN SOCCER LEAGUE	PAL	79000
FEAR EFFECT 2 - RETRO HELIX	PAL	95000
FIFA 2001	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	PAL	119000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FOOT. MANAGER CAMP.2001	PAL	89000
FORMULA 1 2000	PAL	89000
FORMULA 1 99	PAL	29000
FRONT MISSION 3	PAL	95000
GEKIDO	PAL	29000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	59000
INT. SUP. SOCCER 2000	PAL	89000
KOUDELKA	PAL	89000
LEGEND OF DRAGOON	PAL	89000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
MEDIEVIL 2	PAL	59000
NBA LIVE 2001	PAL	89000
PARASITE EVE 2	PAL	95000
RAYMAN 2	PAL	89000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	95000
SPYRO 3	PAL	79000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
STRIDER 2	PAL	95000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TARZAN	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	89000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANISHING POINT	PAL	79000
WILD ARMS	PAL	49000
WILD ARMS 2	USA	139000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
BATMAN BEYOND	PAL	129000
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	USA	TELEF.
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO TENNIS	PAL	139000
OGRE BATTLE 64	USA	TELEF.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	USA	TELEF.
POKEMON STADIUM 2	USA	TELEF.
TOM & JERRY	USA	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **AZIONE/GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NATALE 2001**

The Getaway

Inseguimenti a velocità folle nel centro di Londra, sparatorie fra gang rivali, attività criminali di ogni tipo... Non stiamo parlando di **Driver 3** o **Grand Theft Auto 3D**, ma del progetto più ambizioso mai intrapreso da Sony Computer Entertainment Europe...

I grafici di Team Soho (a destra) hanno usato centinaia e centinaia di foto per riprodurre alla perfezione tutti gli edifici di Londra. Un grosso aiuto è arrivato anche dalle riprese, effettuate montando una telecamera su un'auto e girando incessantemente per ogni via, piazza o rotonda della capitale. Un compito improbo, considerando il traffico mostruoso della metropoli d'oltremanica.

Ragazzi, sto a pezzi." Brendan McNamara ha la faccia tipica di uno sviluppatore che da mesi dorme quattro o cinque ore a notte al massimo. In un'industria in cui la programmazione della tempistica lascia spesso molto a desiderare e in cui lo sforzo creativo deve andare incontro alle esigenze del mercato, non ci sarebbe molto da stupirsi: in fondo è normale per qualsiasi team correre come pazzi negli ultimi due o tre mesi di sviluppo. Il problema è che l'uscita di **The Getaway**, il monumentale progetto che Brendan sta coordinando, è prevista per questo Natale e il Team Soho di SCEE ha davanti a sé ancora mesi e mesi di lavoro prima della deadline. *"Non so se ce la faremo"* confessa Brendan a **Super Console** poco prima della presentazione alla stampa europea del proprio titolo. *"Il fatto è che ci stiamo dedicando talmente tanto tempo, attenzione e soldi che non vogliamo buttare fuori un prodotto incompleto solo per tenere fede alla data d'uscita stabilita in partenza. L'unico modo per non sforare di troppi mesi è quindi quello di passare di media 16 ore al giorno in ufficio ed è quello che stiamo facendo."* La dedizione di McNamara e del resto del team è evidente già dando uno sguardo alla genesi di **The Getaway**: inizialmente previsto per PSone, il gioco è migrato a metà del suo sviluppo sul più capace hardware di PlayStation2, in modo tale da poter dare libero sfogo alla visione degli sviluppatori britannici. Inutile dire che questo ha significato prendere mesi e mesi di lavoro e buttarli via, un gesto più unico che raro in un periodo in cui si tende a riciclare di tutto nello sviluppo di software per console. *"L'arrivo di PlayStation2 ci ha permesso di mettere su video le nostre idee, ma ha comportato il dover prendere un approccio diverso verso lo sviluppo del gioco"* spiega Brendan. *"Era impossibile sfruttare il lavoro che avevamo già fatto per la versione PSone."*

Definire **The Getaway** non è un'impresa semplice. Il gioco di Team Soho è un *pout pourri* di **Driver**, *Lock & Stock and Two Smoking Barrels*, la "cultura gangster" inglese, **Grand Theft Auto** e Londra. E' un gioco d'azione con un buon numero di fasi di guida e diverse sezioni a piedi, pistola alla mano. E' il tentativo di realizzare, finalmente, il primo film interattivo, un concetto che viene riproposto al pubblico videoludico dalla notte dei tempi e al cui pensiero molti utenti vengono colti da una serie di conati, peggio che se si parlasse di "realtà virtuale". *"Il nostro è il tentativo di portare in un videogioco la stessa atmosfera che c'è in film come* Lock & Stock and Two Smoking Barrels *o* Get Carter *(*rispettivamente *Lock & Stock - Pazzi Scatenati* e *Carter* in Italia - Ndr*)"*, prosegue il solito Brendan. *"Abbiamo visto miliardi di titoli con mafia, gangster americani e associazioni criminali di ogni tipo. Ma manca qualcosa che rappresenti efficacemente la situazione inglese, l'East End di Londra. Registi come Guy Ritchie ci sono riusciti efficacemente con i propri film e noi vogliamo farlo con un videogioco."* Detto così, **The Getaway** potrebbe sembrare una versione UK di un qualsiasi **Driver**, ma le differenze col titolo di Reflections sono numerosissime. Cominciamo dalla prima, probabilmente la più sostanziale: l'ambientazione. **The Getaway** non offre la possibilità di girare in diverse metropoli del mondo, ma è incentrato unicamente su Londra. Il dover rappresentare una sola città avrebbe potuto essere un vantaggio in termini di tempo per Team Soho, ma la precisione maniacale con cui il gruppo inglese ha voluto rappresentare la propria capitale ha comportato un lavoro semplicemente mostruoso per grafici e designer. *"Non sto nemmeno ad elencare nel dettaglio tutti gli sforzi fatti per arrivare al risultato finale"* scherza Sam, coordinatore dei grafici responsabili di tutti gli "esterni" del gioco. *"Diciamo che grazie a numerose cartine di Londra, abbiamo prima ricreato alla perfezione la struttura topografica della città. Poi ci siamo armati di macchine fotografiche e telecamere e abbiamo ripreso ogni singolo palazzo delle vie che compariranno nel gioco. Fortunatamente a un certo punto si è deciso di non riprodurre ogni singolo vicolo o stradina di Londra, anche per favorire la giocabilità, o avremmo finito fra dieci anni. Il passo successivo è stato quello di creare le texture di ogni edificio e applicarle ai modelli tridimensionali dei palazzi. Ma ovviamente non ci siamo limitati a quello: ponti, giardini, vicoli... Abbiamo riprodotto ogni cosa, dalle locandine sui muri ai graffiti. Ci è voluto un sacco di tempo (e per finire tutto ce ne vorrà ancora), oltre due giorni per ogni palazzo, ma ne è valsa sicuramente la pena."* Gli sforzi del reparto artistico sono evidenti dando una semplice occhiata al gioco: negozi, monumenti, piazze... Tutto è stato riprodotto con un realismo che ha davvero pochi pre-

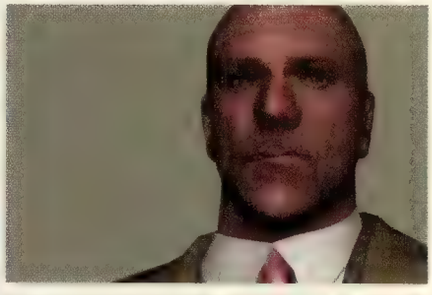
Sebbene l'elenco dei veicoli presenti nel gioco sia ancora provvisorio, i grafici di Team Soho hanno già ultimato diversi mezzi, curandone sia l'aspetto esteriore che, particolarmente, quello interiore.

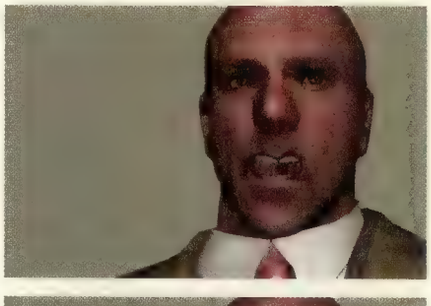
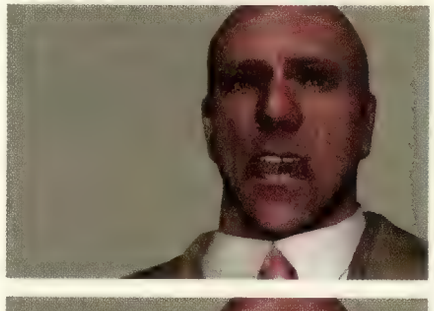
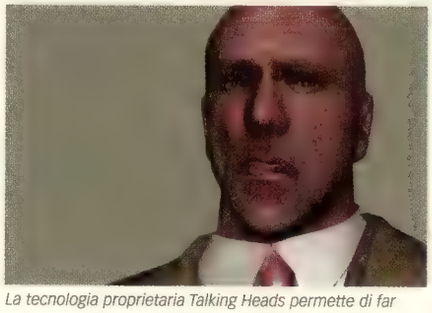
*I game designer hanno optato per eliminare dalla mappa di **The Getaway** vicoli e stradine microscopiche (rimpiazzate per l'occasione da palazzi inesistenti), ma tutte le vie principali di Londra, come Regent Street (a sinistra), sono presenti.*

Il dettaglio delle locazioni interne è paragonabile a quello delle strade e dei palazzi di Londra: il reparto creativo di Team Soho ha usato un approccio particolare a riguardo, creando le locazioni come se si trattassero di set destinati a riprese cinematografiche e poi riproducendo a video tutto, in modo tale da garantire il massimo realismo a giocatori/spettatori.

cedenti nella storia del videogioco. La qualità elevata delle texture lascia basiti, considerando le lamentele di diversi programmatori circa la quantità limitata di RAM video di cui è dotata PlayStation2. A far luce sulle tecnica adottata è William Burdon, capo dei programmatori: *"Streaming. Il gioco accede costantemente al DVD. Nella maggior parte delle locazioni abbiamo più di 5Mb di texture. Caricando in continuazione da DVD possiamo usare la memoria e il processore per altre funzioni che non siano la gestione delle texture."* E di compiti da svolgere l'hardware di PlayStation2 ne ha parecchi, visto che il gioco si prefigge di simulare al meglio la vita di tutti i giorni nelle strade di Londra. *"Se volevamo riproporre una versione digitale di Londra non potevamo limitarci a strade e palazzi, ma dovevamo curare tutti gli aspetti. Ecco perché abbiamo dei programmatori deputati unicamente a creare un "simulatore di traffico" ovvero una parte di codice che si occupi della gestione del traffico e che tenga in considerazione incroci, strade particolarmente affollate e i diversi momenti della giornata con condizioni differenti. Il panorama di Oxford Street alle sei di venerdì pomeriggio non è certo come quello di una via di periferia alla domenica mattina."* Ovviamente un approccio così realistico prevede la creazione di modelli di guida perfetti e di routine comportamentali adeguate: in fondo nessuno vuole girare per una città ultradettagliata a bordo di un'Audi TT che si guida come un go-kart… *"Credo che siamo riusciti a creare delle routine comportamentali eccellenti anche per un simulatore automobilistico"* dichiara Javier Carrion, il programmatore spagnolo che sta seguendo questa parte del progetto. *"L'inclusione di una marea di parametri ci ha permesso di rendere la guida di ogni veicolo del gioco (alla fine dovrebbero essere circa una cinquantina) estremamente realistica. Il modello di guida tiene in particolar modo conto dei danni. Tamponamenti, sparatorie, scontri frontali… Ogni impatto ha un effetto diverso sul comportamento della macchina. Sono molto soddisfatto anche della componente estetica dei vari incidenti: grazie alle caratteristiche dell'Emotion Engine siamo riusciti a riprodurre in maniera eccellente gli esiti di ogni collisione. Non è semplicissimo da spiegare, ma diciamo che ogni parte della macchina si piega in maniera differente, a seconda dell'entità dell'urto e del materiale di cui è composta."* *"E il tutto, ovviamente, senza compromettere la resa dell'engine che muove il tutto a 60 fps con effetti di luce e particellari di ogni tipo"* aggiunge William, che ha ormai delle borse sotto gli occhi grosse come Samsonite.

Un'altra grossa differenza fra **The Getaway** e **Driver** sta nella trama di gioco e nel dipanarsi della stessa. Come detto, Team Soho vuole creare un incrocio fra un film e un videogioco, e l'approccio nella realizzazione dello storyboard e nello studio dei protagonisti è decisamente cinematografico, tant'è vero che per l'occasione sono stati reclutati numerosi "operatori" del settore che non avevano mai lavorato su un videogame prima d'ora. *"Vogliamo fare un capolavoro e per farlo è necessario un approccio professionale in ogni singolo aspetto del gioco"* spiega Woody, che si è occupato dello script e del reclutamento di tutti gli attori che hanno prestato le proprie sembianze e la propria voce ai protagonisti di **The Getaway**. *"Quindi abbiamo assunto dei professionisti per realizzare la trama. Abbiamo assunto dei professionisti per realizzare lo storyboard. Abbiamo assunto delle agenzie che ci mandassero degli attori professionisti, fra cui poi abbiamo scelto le persone che più adatte a ricoprire il ruolo di gangster londinesi. Lo sforzo è stato enorme ma, detto sinceramente, secondo il mio punto di vista non ci si poteva accontentare. Faccio un esempio: a un certo punto del gioco ci si trova all'interno di un magazzino. Potevamo dire ai nostri grafici di creare il solito magazzino con i soliti oggetti e le solite texture. Bello, ma il realismo? Invece abbiamo preso un'agenzia che lavora per diverse case cinematografiche e le abbiamo fatto costruire un magazzino, come se ci dovessimo girare un film. Poi abbiamo ripreso ogni singolo metro quadro del magazzino, in modo tale che i nostri grafici potessero riprodurre alla perfezione il tutto. Il risultato è eccezionale. Ci sono dettagli che nessuno si sarebbe mai sognato di includere creando il magazzino a video da zero: lo sporco sulle pareti, i cavi… C'è una scatola su una porta che nessuno ha ancora capito a cosa serva, ma nel magazzino vero c'era e quindi l'abbiamo messa. Chi se ne frega dei costi? Dobbiamo ottenere il meglio. Gli attori devono essere convincenti e pertanto non possiamo farli recitare in costumi presi chissà dove: voglio gli abiti che indossano i criminali del-*



"Ci siamo consultati con gli avvocati di Sony prima di includere tutti i locali di Londra in **The Getaway**" *ha spiegato Brendan McNamara.* "In fondo in un gioco così realistico potevano esserci problemi per lo sfruttamento d'immagine e magagne simili. Una volta avuto il benestare, ogni membro del team ha voluto partecipare attivamente alla riproduzione del proprio pub o ristorante preferito. .."

l'East End. I gangster si mettono un vestito di Armani? E allora voglio che anche i protagonisti di ***The Getaway*** *abbiano un vestito di Armani, quindi compriamo i vestiti di Armani e facciamoli riprodurre esattamente ai nostri grafici."* Woody è una persona entusiasta e il suo discorso ci permette di capire due cose. La prima è il significato di tutti quei vestiti eleganti appesi negli uffici di Team Soho. La seconda è che questi sviluppatori non stanno prendendo il progetto alla leggera. *"Vogliamo realizzare un gioco realistico, quindi non ha senso fare le cose a metà"* prosegue Brendan. *"Ecco perché, ad esempio, la vendita del nostro gioco sarà vietata ai minori di 18 anni. In* ***The Getaway*** *c'è violenza, c'è una dose massiccia di linguaggio scurrile, c'è sesso… Una scena è ambientata all'interno di un locale di strip-tease che, per la cronaca, ricalca alla perfezione uno strip-club molto vicino ai nostri uffici. Ma il tutto non è a fine a se stesso. Serve all'atmosfera, al realismo. D'altro canto siamo convinti che un certo numero di giocatori sia interessato a titoli come questo e non al solito platform con un personaggio fumettoso che saltella di qua e di là. Siamo convinti che la storia possa attirare un numero enorme di utenti."*

La trama di **The Getaway** è incentrata sul parallelismo delle storie di Mark Hammond, un ex-criminale in fuga dalla polizia per ritrovare il figlio rapito dalla gang Collins Crew, e Frank Carter, un agente impegnato di seguire il caso. L'anello di congiunzione fra i due è Charlie Jolson, boss potentissimo dell'East End, che controlla le vite di entrambi tramite i propri agganci con ogni attività criminale londinese. Il giocatore è chiamato a controllare a turno sia Mark che Frank, in una serie di missioni (circa una quindicina) che prevedono sezioni di guida a velocità folle attraverso Londra e momenti in cui i protagonisti dovranno spostarsi a piedi, con fasi stealth, sparatorie e di esplorazione. Il continuum della storia è garantito da numerose sequenze d'intermezzo dal realismo esasperato, ottenute riproducendo digitalmente gli attori ingaggiati per l'occasione da Team Soho. *"L'espressività facciale è stata ovviamente la parte più complessa"* confessa Gavin Moore, responsabile del motion capture e dello scanning dei volti degli attori. *"Se avessimo dovuto realizzare delle tradizionali sequenze in CG, considerando il tempo che occorre normalmente per un lavoro simile ci avremmo messo più di due anni. Allora abbiamo utilizzato un approccio differente: abbiamo realizzato un software, chiamato Talking Heads, che riproduce alla perfezione ogni singolo movimento del volto umano. Cerco di sintetizzare un lavoro molto complesso, che ha richiesto oltre nove mesi di sviluppo: una volta acquisita digitalmente la faccia di un attore la applichiamo su un esoscheletro particolare, in grado di replicare la muscolatura del volto umano. Ottenuta l'immagine tridimensionale, possiamo modificare una serie di parametri come rabbia, tristezza, sorpresa… In questo modo, se devo fare una sequenza di un minuto posso far esprimere al mio attore digitale, ad esempio, rabbia per dieci secondi, poi sorpresa mista a preoccupazione per quindici, poi tranquillità per tre… Il tutto semplicemente modificando una serie di parametri. Ovviamente ho semplificato il tutto, ma il programma è molto complesso e comprende anche la gestione dei movimenti impercettibili che facciamo ogni volta che parliamo, il battito delle ciglia e il respiro. Inoltre il software è in grado di riprodurre sedici fonemi diversi: in questo modo è sufficiente che inserisca una frase e il modello tridimensionale che ho a video muoverà le labbra a sincrono e tenendo tutte le espressioni che ho scelto di fargli assumere. In questo modo si evita la classica perdita di tempo mostruosa per sincronizzare audio e video."* Il risultato è eccellente: il personaggio di Mark non solo è una riproduzione pressoché perfetta dell'attore che **Super Console** ha avuto occasione di incontrare, ma il suo labiale appare convincente e il range di espressioni disponibili dà una dimostrazione di cosa sia *"l'approccio diverso allo sviluppo di videogiochi"* di cui parla Phil Harrison (pag. 10-12 di questo stesso numero).

Esprimere un giudizio su **The Getaway** a questo punto dello sviluppo è pressoché impossibile. Chun Wah Kong, il game designer principalmente responsabile di gran parte delle missioni, è ancora molto omertoso a riguardo e rimane da vedere se il realismo riuscirà a sposarsi con una giocabilità degna di un titolo simile. Le fasi di guida sembrano avvincenti, ma le sezioni a piedi sono ancora piuttosto indietro come sviluppo ed è indubbio che la loro resa sia fondamentale per garantire varietà sufficiente a un gioco che, altrimenti, rischierebbe di essere una versione migliorata di **Driver** su PlayStation2. Ciò nonostante, il progetto di Team Soho rimane uno dei più interessanti degli ultimi anni in ambito videoludico e come tale meritevole di attenzione durante tutti i mesi che precederanno la sua uscita. Sempre che gli sviluppatori londinesi non collassino dalla fatica nelle prossime settimane…

La tecnologia proprietaria Talking Heads permette di far assumere un numero infinito di espressioni facciali ai modelli tridimensionali dei protagonisti di ***The Getaway*** *(per la cronaca, l'attore che ha prestato il volto a Charlie, nelle foto in alto, è lo stesso che faceva la parte del "palestrato" in uno spot della Seat Ibiza di poco tempo fa).*

GAMES ACCESSORIES GENERATION -ATOMIC WORLD-

JOYPAD TWIN SHOCK 2

Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

REMOTE CONTROL DVD

- Telecomando SENZA FILI
- Design ergonomico ed elegante
- Materiale antiscivolo
- Porta passante per collegare il joypad

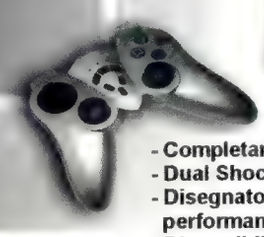
VOLANTE MINI WHEEL

- 150° di sterzo
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Led luminosi per indicare la velocità

ERTICAL STAND

esign elegante e
ratico per
osizionare
PS2 in verticale
orta Memory Card
orta CD-DVD

ATOMIC ACCESSORIES



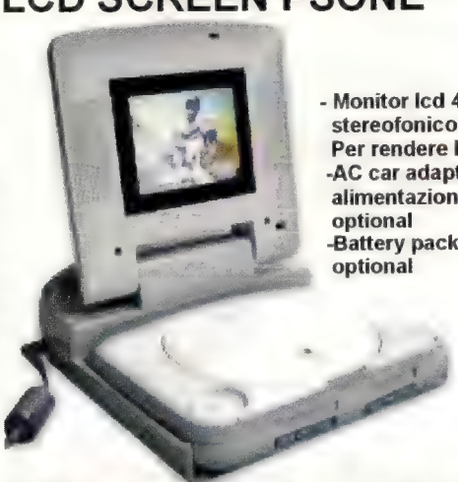
JOYPAD KILLER SHOCK 2

- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori
- AUTO-FIRE
- SLOW MOTIONS

Motorcycle Controller SPEED TRIPLE

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

LCD SCREEN PSONE



- Monitor lcd 4 pollici stereofonico video -in
Per rendere la PSONE portatile
-AC car adapter (cavo di alimentazione accendisigari auto) optional
-Battery pack (batterie ricaricabili) optional

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

www.dplus-int.com

PlayStation

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

bennet

BLUKIDS upim
www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalé, 15 Biella (BI)

SCOTTI VIDEOGAMES
Piazza Volta, 10 Como
IL GIGANTE CINISELLO B. (MI)
Via De Vizzi Cinisello B. (MI)
IL GIGANTE VILLASANTA (MI)
Via T. Vecellio Villasanta (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. La Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

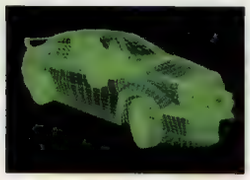
IPER
Mediaworld
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommezota

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **EVOLUTION STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **AUTUNNO 2001**

World Rally Championship 2001

E' giunta l'ora degli sviluppatori europei. Stanchi di essere derisi dai propri colleghi nipponici e americani, Evolution Studios preparano la riscossa del Vecchio Continente...



Ecco, sintetizzata, come funziona la gestione procedurale dei danni alle vetture: spostando uno o più punti del modello tridimensionale (in alto), l'Emotion Engine modifica la griglia 3D "on the fly", modificando i poligoni curvi che compongono la carrozzeria e dando in ultima analisi l'impressione che la carrozzeria sia danneggiata. Un metodo simile offre diversi vantaggi: moltiplica quasi all'infinito i punti di deformrazione del modello poligonale, riduce la quantità di memoria necessaria per i vari stadi di danneggiamento e il lavoro dei grafici, e contribuisce ad alleggerire il carico del processore.

*Le ambientazioni di **WRC 2001** sono semplicemente gigantesche e il fatto di poter uscire dal tracciato e addentrarsi, ad esempio, nella foresta circostante aggiunge una nuova dimensione ai giochi di rally, solitamente "costretti" in un corridoio poco più largo del tracciato di gara.*

Stabilire un paradigma in campo videoludico è un'impresa che richiede un numero infinito di ore di discussione: definire un gioco come il "migliore in assoluto" è quasi impossibile e la scelta non può essere scevra da preferenze soggettive o da ricordi, magari offuscati, di titoli del passato. Ciò nonostante, quando si parla di titoli rallystici la stragrande maggioranza dell'utenza concorda nell'indicare in **Sega Rally** e **Colin McRae Rally** (e relativi seguiti) i due capisaldi del settore, i titoli che hanno saputo differenziarsi dalla concorrenza, offrendo un'esperienza audiovisiva unica e una giocabilità superiore a quella di qualsiasi altro titolo del genere (il tracciato montano di **Sega Rally 2** è un vero orgasmo videoludico e se affrontato in multiplay... er, meglio non avventurarsi oltre). Purtroppo, mentre la conversione per Saturn di **Sega Rally** si è rivelata all'altezza della propria controparte da sala, **Sega Rally 2** per DC ha lasciato diverse perplessità: i programmatori di Codemasters, invece, liberi da ogni costrizione dovuta a un passaggio da coin-op a hardware casalingo, sono riusciti a sfruttare al meglio PlayStation e PC, conquistando schiere di appassionati e dando all'etichetta inglese un'importanza fondamentale nel traballante mercato europeo. La notizia della conversione di **Colin McRae Rally** su PlayStation2, promessa a più ripresa in maniera ufficiosa dai responsabili Codemasters, era stata accolta quindi con evidente entusiasmo, anche in virtù della misteriosa cancellazione della versione DC, presentata all'E3 dello scorso anno e accolta positivamente da critica e pubblico. Passano i mesi e di **Colin McRae Rally PS2** non si sa più niente. Esce la versione PC (con parecchio ritardo), ma su quella per l'ultima console Sony continua a regnare il silenzio e nessuno sa il perché. Tranne Sony e Codemasters.

La verità è finalmente venuta a galla durante la presentazione di **World Championship Rally 2001** alla stampa europea: Sony Computer Entertainment ha acquisito i diritti esclusivi del Campionato del Mondo di rally per i prossimi cinque anni. Tradotto in parole povere, questo significa che la licenza di tutti i tracciati, i piloti, le auto e gli sponsor rimarrà in mano a SCE almeno fino al 2005. E Colin McRae rientra ovviamente nell'accordo. Niente versione PS2 del titolo Codemasters quindi? *"Non proprio"* ha spiegato a **Super Console** il responsabile marketing di SCEE. *"In virtù del contratto stretto con International Sports Comunicators, Sony ha a sua volta la facoltà di cedere a terze parti diritti particolari su alcuni tracciati o su certi piloti. Nella fattispecie, è molto probabile che venga data la possibilità a Codemasters di realizzare il terzo capitolo della saga di **Colin McRae Rally**, visto che il loro lavoro su hardware Sony è stato encomiabile in passato. Credo solo che dovranno aspettare almeno fino all'anno prossimo: probabilmente **WRC 2001** sarà l'unico videogioco di rally con i piloti di questa stagione"*. Se vi sembrava di aver aspettato fin troppo per **GranTurismo 3**, che ne dite di un bel 2002 come data d'uscita per il prossimo **Colin McRae**?

Data questa notizia, il peso sulle spalle degli sviluppatori di **WRC 2001** aumenta in maniera esponenziale ed è probabile che un qualsiasi risultato al di sotto della perfezione assoluta possa far storcere il naso ai fan di Codemasters e della sua popolare serie rallystica. Fortunatamente SCEE sembra aver fatto bene i propri conti affidando il progetto a un gruppo di sviluppatori di Serie A, Evolution Studios. Nel caso che quello che avete fra le vostre mani sia il primo numero di **Super Console** che comprate e non siate a conoscenza del team inglese, un riassuntino è d'obbligo. Evolution Studios è una software house giunta da poco sul mercato, ma nelle cui file militano alcuni dei più importanti nomi dell'industria videoludica europea. Qualche informazione: a capo dell'etichetta abbiamo due nomi di spicco come Martin Kenwright, fondatore di Digital Image Design (meglio nota come DID), e Ian Hetherington, socio fondatore di Psygnosis, ma nel roster figurano anche Mick Hocking, responsabile di parte del coding di **EF2000** (simulatore di volo per PC), Simon Benson, autore di numerose simulazioni militari e di un simulatore di Formula 1 per la McLaren, Andrew Seymour, ex-grafico di Magnetic Fields e responsabile della parte grafica di **Rally Championship** su PC, nonché una marea di ex-dipendenti DID, non particolarmente soddisfatti dell'acquisizione da parte di Infogrames dell'etichetta di **F29 Retaliator**, avvenuta nel 1999. *"La verità è che tutti i team di sviluppo più bravi erano già impegnati e SCEE alla fine ha deciso di lasciare il progetto a noi"* scherza Martin Kenwright durante la presentazione. *"Battute a parte, siamo veramente onorati di poterci occupare di **WRC 2001**. Quando abbiamo fondato Evolution Studios nel giugno 1999 ci siamo posti l'obiettivo di mettere insieme un gruppo fra i migliori al mondo in questo campo, un team che potesse essere leader in un genere particolare di videogiochi. Ovviamente, visto che la maggior parte di noi viene da DID e che ci siamo occupati per tredici anni di simulazioni, con una particolare attenzione alle routine comportamentali e alla fisica degli oggetti, il nostro futuro non sarà molto diverso. Siamo rimasti per un certo periodo "alla finestra", ma quando è arrivata PlayStation2 ci siamo finalmente resi conto di avere fra le mani la "nostra" console, una console che avesse la potenza sufficiente per trasferire su video tutta la tecnologia che avevamo già fra le mani"*.

*L'inquadratura in soggettiva, con la visuale decentrata, ha un impatto visivo semplicemente eccellente. Anche Polyphony Digital ha considerato l'adozione di una telecamera simile per **GT3**, ma il poco tempo a disposizione ha costretto Yamauchi e soci ad abbandonare l'idea strada facendo.*

La tecnologia proprietaria Digimask ha permesso a Evolution Studios di raggiungere livelli di dettaglio impensabili nella riproduzione dei volti di piloti e navigatori.

Qualcuno probabilmente potrebbe storcere il naso: in fondo un gioco di rally è un gioco di rally e le maggiori potenzialità di PS2 a cosa servono se non ad avere un miglioramento puramente estetico? *"All'inizio dello sviluppo di **WRC 2001** ci siamo seduti e abbiamo cercato di definire cosa fosse un titolo di rally"* spiega Martin. *"Tradizionalmente in un gioco simile si corre lungo un corridoio, senza possibilità di uscire ai lati, senza sapere cosa ci aspetti al di là della prossima curva, senza il pubblico che esulta e urla, senza una gestione realistica dei danni... Il nostro obiettivo è invece quello di realizzare una simulazione quanto più coinvolgente e realistica possibile. Come prima cosa abbiamo quindi cercato di creare un mondo credibile: sfruttando una serie di dati raccolti tramite satellite abbiamo proposto in maniera digitale le stesse ambientazioni dove si corrono il Rally di Francia, quello d'Australia e così via. E non ci siamo limitati a ricreare il tracciato, ma abbiamo inserito montagne, precipizi, case, incroci... Tutto quanto, in modo tale da avere delle ambientazioni fotorealistiche che si estendano per chilometri e chilometri. La seconda cosa è stata quella di lavorare sulle macchine: oltre a creare dei modelli tridimensionali realistici, abbiamo fatto in modo che le auto possano essere danneggiate in ogni modo, con la deformazione dei pannelli, la distruzione del parabrezza e incidenti simili. Inoltre abbiamo cercato di rendere realistici terra, fango e ogni sorta di porcheria che si può attaccare alla macchina. Infine abbiamo lavorato sul modello di guida".*

Il lavoro su tracciati e vetture è evidente già dalla versione alpha del gioco mostrata da Martin (la release di **WRC 2001** è prevista per quest'autunno). A quanto pare la ISC sta lavorando molto per propagandare l'immagine del Campionato del Mondo di rally, con il lancio di diversi periodici in tutta Europa e una serie di contratti televisivi che dovrebbero garantire una copertura estensiva del mondiale: il rally non può certo vantare lo stesso numero di spettatori della Formula 1 e il numero limitato di scuderie ufficiali che si daranno battaglia nel 2001 indica che anche per le case automobilistiche lo sforzo finanziario non è certo indifferente. Per questo motivo la ISC sta collaborando attivamente con Evolution Studios: i 14 rally del campionato in corso sono quindi riproposti alla perfezione e lo stesso vale per i bolidi da oltre 300 cavalli che si danno battaglia dalla Finlandia al Kenya. Lo sforzo degli sviluppatori britannici risulta lapalissiano nella cura con cui sono stati riproposti anche gli interni di ogni singola macchina: il cruscotto 3D può essere ammirato in tutta la sua precisione con la visuale dalle spalle del pilota e del navigatore, una primizia che Ken e soci hanno inserito nel proprio gioco poiché gran parte delle riprese televisive effettuate dall'interno di queste vetture avvengono proprio da quella posizione. Ma quella "dal sedile posteriore" non è l'unica inquadratura innovativa di **WRC 2001**: la telecamera virtuale può essere spostata a piacimento sui tre assi ed è possibile usare un'inquadratura in soggettiva dagli occhi del pilota (con la visuale decentrata quindi) nonché una telecamera che inquadri pilota e navigatore dal davanti. L'impiego di un range così ampio di inquadrature è particolarmente evidente nel replay, a cui Evolution Studios sta dedicando particolare attenzione. *"Molte volte ci si stufa a vedere il replay di tutta la gara"* prosegue Martin. *"Visto che abbiamo dedicato particolare attenzione ai menù e all'introduzione di **WRC 2001**, facendo un montaggio di immagini molto veloci e con una serie di effetti "alla MTV", ci sembrava stupido non escogitare qualcosa anche per i replay. Il risultato è che alla fine di ogni stage verranno proposti degli highlight con i momenti più spettacolari, con spezzoni delle gare degli altri piloti in lotta con noi e con inquadrature da terra, dagli elicotteri che sorvolano il tracciato e persino da telecamere amatoriali, per rendere il tutto estremamente realistico."*

Osservando un replay dall'interno è facile immaginare la mole di lavoro spesa nel realizzare anche le animazioni dei piloti... *"In molti giochi il pilota sposta il volante, se va bene, e basta"* ammette Martin. *"I nostri grafici hanno lavorato parecchio sulla cinematica inversa e il risultato è che potrete vedere il pilota guidare in maniera assolutamente reale, con cambi di marcia e frenate varie, e il navigatore leggere note e guardare la strada. Lo stesso realismo nei movimenti rimane in caso di incidenti particolarmente gravi. Inoltre abbiamo fatto uso della nostra tecnologia proprietaria Digimask in modo tale che i volti dei nostri piloti virtuali corrispondano perfettamente alle loro controparti virtuali. Per il prossimo episodio ci piacerebbe fare in modo che i giocatori possano prendere una loro foto digitalizzata, magari dopo averla salvata sull'HDD, e schiaffarla sul volto del pilota. Ma è ancora presto per parlarne..."*

Dell'attenzione dedicata ai piloti ha beneficiato anche il pubblico di **WRC 2001**. *"Sin dal principio abbiamo voluto un pubblico che potesse interagire con la corsa, in grado di esultare al passaggio delle macchine e comportarsi come se non fosse interamente composto da zombie"* spiega Paul Frewin, che ha il compito di fare da "intermediario" fra i grafici e i programmatori, in modo tale che l'engine del gioco soddisfi le richieste del dipartimento artistico senza compromettere le prestazioni computazionali. *"Ci stiamo ancora lavorando perché la ISC sta dedicando molta attenzione ai problemi di sicurezza dei rally, quindi nel nostro gioco non è possi-*

Una volta giunti alla fine del Rally di Gran Bretagna è probabile che il fango abbia ricoperto ogni logo degli sponsor presenti sulla vostra macchina..

L'ottima gestione degli effetti particellari rende le gare su tracciati polverosi, come nel Rally di Grecia o del Kenya, ancora più esaltanti da ammirare nei replay.

Evolution Studios è uno dei team più promettenti fra quelli nati negli ultimi anni nel Vecchio Continente. L'esperienza dei suoi componenti e la struttura elastica (con un gruppo piccolo di sviluppatori a seguire ogni singolo progetto e un buon numero di collaboratori-satellite a orbitare intorno, pronti a lavorare su qualsiasi titolo sia necessario) sono solo due dei tanti pregi dell'etichetta creata da Martin Kenwright (a destra) e Ian Hetherington.

bile, ad esempio, investire e uccidere delle persone. Ma il pubblico è composto da un sacco di persone, dai commissari di gara, dai fotografi (capita spesso di vedere dei flash nelle sezioni più affollate) e persino da animali, le cui animazioni sono state realizzate mediante motion capture."

Nonostante sia impossibile emulare i bolidi di **Carmaggedon** e schiacciare il pubblico posizionato incoscientemente su un tornante pericoloso, le auto possono uscire dal tracciato e abbandonare il percorso di gara, vagando anche per chilometri prima di rientrare in strada. *"Non è certo molto divertente vagare per i campi piuttosto che correre sul tracciato, ma se qualcuno vuole, può farlo"* continua Martin. *"In **WRC 2001** non c'è assolutamente un corridoio che vi costringa a stare sul nastro d'asfalto. Sbagliate la frenata in un punto senza protezioni e potrete finire giù per la scarpata. Un risultato simile è stato raggiungibile solo grazie all'hardware particolare di PlayStation2 e all'approccio differente che abbiamo adottato nel design di ambientazioni e tracciati. Vedete, un conto è realizzare un tracciato con una foresta intorno che si estende per qualche metro, un altro lavorare su un paesaggio di 50 chilometri. Quindi, invece di disegnare pista e fondali man mano, abbiamo realizzato tutto il paesaggio e con la tecnologia in nostro possesso ci abbiamo "scavato dentro" la pista. Faccio un esempio: nel Rally di Montecarlo c'è uno stage in cui le auto si arrampicano su una strada di montagna. Dovendolo realizzare con le tecniche tradizionali ci avremmo messo un sacco di tempo e avremmo appesantito il lavoro del processore. Sfruttando le capacità dell'Emotion Engine e del Graphic Synthesizer invece, abbiamo creato la montagna e ci abbiamo "scolpito" la strada, con tornanti, strettoie e gallerie varie. Il risultato è veramente eccellente da vedere. Il vantaggio di un approccio simile è che nel caso decidessimo, per esempio, di allargare la strada, basterebbe modificare un paio di parametri e automaticamente tutti gli oggetti (barriere, alberi, rocce) si sposterebbero all'istante. Una cosa che voglio evidenziare è che il nostro gioco è basato sui rally del Campionato del Mondo, ma gli stage non sono tutti identici: in alcuni casi abbiamo fatto delle piccole modifiche per non penalizzare la giocabilità, che rimane il fattore più importante in un titolo simile."*

Già, la giocabilità: trovare il giusto bilanciamento fra realismo e giocabilità rimane un compito che pochi programmatori sembrano in grado di portare a termine con successo. *"Non è facile"* confessa Martin. *"All'inizio abbiamo realizzato un modello di guida fin troppo realistico e, inutile a dirlo, le fasi di testing hanno portato molti giocatori alla frustrazione. Lo stesso discorso vale per le macchine: le vetture di **WRC 2001** hanno oltre un centinaio di parametri modificabili, ma alla fine credo che faremo in modo che il giocatore possa agire solo una ventina di variabili. In fondo stiamo facendo un gioco… Con questo non voglio dire che la messa a punto della macchina non sia realistica: stiamo collaborando attivamente con tutti i team del campionato del mondo per farci dare continue consulenze sui parametri da adottare e come continuare a migliorare il feeling di guida."*

Tecnicamente **WRC 2001** dovrebbe avere tutte le caratteristiche classiche di un simulatore automobilistico della nuova generazione: 60 fps a 640*480, effetti di luce e particellari di ogni tipo… *"Stiamo anche lavorando alla modalità multiplayer"* prosegue Paul. *"Alla fine dovremmo avere una modalità a quattro con doppio split-screen. Ovviamente il tutto si muoverà a 60 fps e senza rallentamenti di sorta. Abbiamo anche pensato a una modalità che sfruttasse l'i.Link, ma credo che rimanderemo tutto al prossimo episodio, dove magari potremo includere la possibilità di sfidare altri utenti online… Per il momento abbiamo ancora un sacco di cose di cui occuparci. Stiamo lavorando ad esempio sulle condizioni meteorologiche: pioggia, neve, nevischio e nebbia sono generati mediante algoritmi, il che significa che non tutti gli stage vanno affrontati sempre allo stesso modo. E poi ci sono da finire tutti i percorsi: quando il gioco uscirà nei negozi credo saranno disponibili oltre settanta stage tratti dal Campionato del Mondo e in più ci saranno cinque tracciati in cui sfidare i propri amici in gare ad inseguimento."*

"E il lavoro rimasto non si limita a quello" conclude Martin. *"Dobbiamo ancora stilare la lista completa di periferiche supportate da **WRC 2001**: per esempio ci piacerebbe poter includere lo stesso volante con force feedback che verrà lanciato con GranTurismo 3, ma è ovvio che un controller del genere richiede la regolazione di una serie infinita di parametri e una calibrazione accurata. E poi c'è la parte audio: abbiamo tutto il parlato del navigatore e dei meccanici, i rumori campionati delle vere auto del Campionato del Mondo, il sonoro dinamico con il pubblico che si esalta in caso di prestazioni particolari…"*. Se pensavate che realizzare un titolo di rally non fosse un compito troppo impegnativo per una software house, vedendo **WRC 2001** probabilmente sarete costretti a ricredervi: la cura quasi maniacale per i particolari avvicina Evolution Studios più a un team giapponese che ai loro colleghi d'oltremanica. La versione provata da **Super Console**, sebbene ancora in uno stadio primordiale, dimostra come il titolo di SCEE sia sicuramente uno di quelli da tenere maggiormente d'occhio nei mesi a venire, e l'unico rammarico rimane la data d'uscita, ancora lontana mesi e mesi. Non si può avere tutto dalla vita…

Queste inquadrature consentono di "percepire" il lavoro effettuato da Evolution Studios sulle animazioni di pilota e navigatore: peccato che le immagini non permettano di apprezzare l'ottimo utilizzo della cinematica inversa che rende i piloti "vivi".

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SCE STUDIO LIVERPOOL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **1 APRILE**

Formula One 2001

Il primo titolo per PlayStation2 della divisione europea di Sony Computer Entertainment è una simulazione di Formula Uno. Solita fuffa tutta licenze niente sostanza, o metafora di una partenza in pole position?

*La qualità cosmetica di **F1 2001** è fuori discussione. Resta da vedere in che modo Sony riuscirà a rendere giustizia alla disciplina anche sul piano ludico.*

Fra tutti i generi riconducibili alla macro-categoria dei racing game, quello delle simulazioni di Formula Uno è indubbiamente uno dei meno fertili dal punto di vista innovativo. L'abitudine di confezionare simulazioni *ad hoc* in occasione di particolari eventi sportivi di grande richiamo, sebbene comprensibile da punto di vista prettamente promozionale, appare un esercizio biasimabile a giudicare dai risultati ottenuti fino ad oggi. Spesso, infatti, il prodotto vende sulla spinta del clima agonistico che ne colora il lancio, piuttosto che per le sue (spesso discutibili) qualità ludiche. Questa consapevolezza – tanto nostra quanto delle softco – porta spesso a destinare buona parte degli sforzi produttivi e delle risorse economiche nel processo di riproduzione di aspetti ludicamente irrilevanti (leggi, acquisizione di licenze), perdendo di vista tutto il resto.
Al di là delle simulazioni calcistiche e di **FIFA**, è indubbiamente il genere delle simulazioni di Formula Uno il miglior rappresentate nonché la vittima più illustre di questa abitudine. Nonostante ogni press release disegni con la consueta esaltazione il profilo del "simulatore definitivo di Formula Uno", di fatto il risultato finale lascia tutt'altro che sorpresi, perdendosi nel marasma di produzioni simili destinate agli appassionati di una Formula Uno intesa esclusivamente come spettacolo agonistico/televisivo. Complice anche la natura user friendly delle console rispetto ai PC, prevale la tendenza alla semplificazione, alla riduzione della componente simulativa ai minimi termini. Ciò che non è forse chiaro agli sviluppatori è che un gioco di F1, privato della complessità presupposta dalla disciplina, riesce a malapena a competere col preistorico **Pit Stop**.

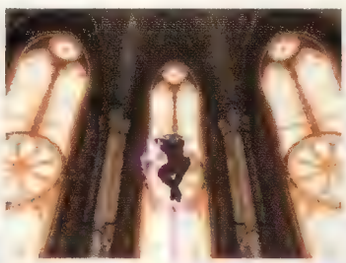
Spera di cambiare le cose questo **Formula One 2001** di SCEE. Sviluppato dal team indigeno di Liverpool, il primo simulatore Sony per PlayStation2 si preannuncia completo sotto tutti i punti di vista (come milioni di giochi di F1 prima di lui). Al di là della consueta licenza di supporto (relativa all'imminente campionato mondiale F12001), **Formula One 2001** promette di elevare l'esperienza ludica verso nuovi standard espressivi forte di un algoritmo di simulazione comportamentale – battezzato Racing Engine – codificato dagli sviluppatori ancor prima di cominciare a lavorare sul gioco vero e proprio. Secondo Sony, il RE permetterebbe di appagare tanto il videogiocatore casuale quanto l'appassionato con un modello di guida complesso ma abbordabile, realistico ma non troppo. Concorrono a formare questa dicotomia una serie di aiuti alla guida disattivabili all'occorrenza. Per il resto c'è tutto ciò di cui un simulatore di F1 si vanta da 10 anni a questa parte: routine di IA sofisticatissime (30 i parametri presi in considerazione dal codice per determinare livello di aggressività degli avversari), degradazione e surriscaldamento dei pneumatici (con effetti sulla guida), incidenti realistici con tanto di alettoni e pneumatici pronti a distaccarsi e sparpagliarsi sul circuito, sistema meteorologico dinamico latore di pioggia anche nel corso di una gara iniziata sotto un cielo sereno, molteplicità di parti meccaniche regolabili, e quant'altro. Non mancano ovviamente tutte le regole del campionato FIA (con bandiere e safety car al seguito), le soste ai box con tanto di pit crew poligonale (di cui è possibile decidere la composizione prima del pit stop), e l'irrinunciabile commento condotto dai due telecronisti del caso. Da sottolineare, infine, l'inedita facoltà di salvare la partita in qualsiasi momento della gara ed una modalità Time Attack che permette ad un massimo di 16 giocatori di partecipare a sfide a tempo con confronto immediato dei tempi.

Sebbene meritevoli di scarsa considerazione in ricordo delle passate delusioni, tutte queste caratteristiche potrebbero realmente concorrere alla nascita di un simulatore di F1 degno di questo nome. Le potenzialità di PlayStation2, del resto, sono lì apposta perché il sogno si avveri, sebbene né Electronic Arts né UbiSoft siano riuscite nell'impresa. Ma Sony Europe ed in particolare il team di sviluppo di Liverpool sono fatti di ben altra pasta… Recensione sul prossimo numero di **Super Console**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **ESTATE**

Devil May Cry

Dimenticate tutto quello che avete imparato sui libri insanguinati di **Resident Evil**. Shinji Mikami risale in cattedra per raccontare (finalmente) qualcosa di nuovo.



*L'abilità "trasformista" di Dante verrà in aiuto nei momenti più critici di **Devil May Cry**. Sebbene non siano ancora note al momento le esatte applicazioni di questa caratteristica, è indubbio che giocherà un ruolo fondamentale nella meccanica di gioco.*

Dopo un inizio incerto, tarlato dalla pubblicazione di titoli di dubbia qualità, il cincischiamento di Capcom con la complessa tecnologia PlayStation2 comincia a dare i suoi buoni frutti. Ironicamente, per una softco che ha fatto del sequel la sua ragione produttiva e per una console che di sequel è già assediata, il percorso di rinascita di Capcom sembra lastricato da meno remake del previsto. Fateci caso: per quanto retaggio di idee partorite in ambienti tecnologici dal "bittaggio" differente, le novità strutturali di **Onimusha** hanno, di fatto, soffiato aria fresca nell'afoso cortile dei survival horror. Questo è fuori discussione. Mettendo per un attimo da parte il blasonato **Resident Evil**, Capcom sembra aver dato precedenza alla diversificazione – o, penseranno i più cinici, aver posto fine ad un progetto il cui sviluppo si trascinava da così tanto tempo da rischiare di arrivare già vecchio alla data d'uscita – nella speranza di fertilizzare un nuovo terreno di franchise. Ciononostante, sebbene l'action-adventure nippo-medioevale di Inafune metta un piede al di là della linea di demarcazione fra clonazione e innovazione, è il prossimo progetto di Shinji Mikami a minacciare realmente di sconvolgere la categoria. **Devil May Cry**, infatti, non appartiene neanche al genere dei survival horror strettamente inteso. Il che è senz'altro bizzarro per un gioco partorito proprio dalla mente che ha aperto i cancelli dell'Inferno.

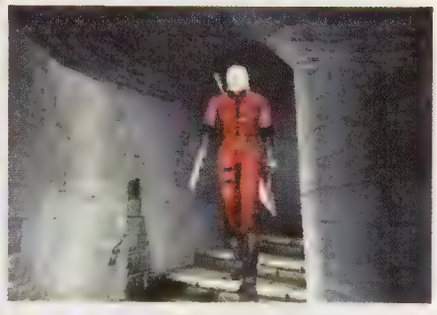
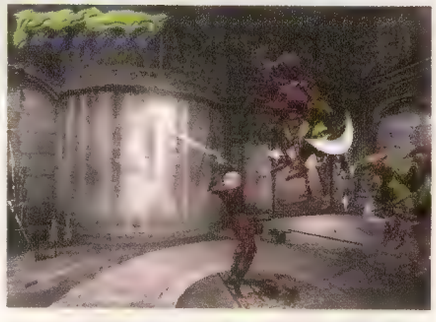
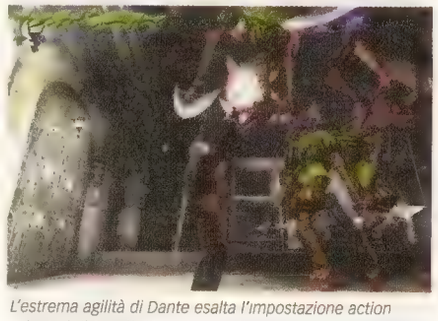
Figlio del leggendario demone Sparda, che in difesa dell'umanità cacciò i demoni dal mondo 2000 anni fa, Dante – e con lui il giocatore – è chiamato dal destino a ripetere le gesta del padre rispedendo al mittente le forze del male ridestatesi dal lungo sonno prodotto dalla batosta di duemila anni prima. Ma al di là della trama (cruda e sintetica, come si conviene per un titolo che si prepone di approfondire il suo background narrativo nei prevedibili seguiti), è nel gameplay puro e semplice che **Devil May Cry** si distingue dalle passate produzioni di Mikami. Scenografie interamente poligonali fanno da cornice a scontri a fuoco e all'arma bianca al tempo stesso. L'arsenale bellico attualmente svelato da Capcom comprende un paio di rivoltelle ed un enorme spadone impiegabili contemporaneamente per fare razzia degli avversari. E' possibile scegliere se affrontare le insidie con furiosi mulinelli della spada o con la forza dei proiettili (presumibilmente limitati), o con entrambi all'unisono. Scaraventare lontano un nemico con un possente fendente per poi finirlo destinandogli una massiccia dose di piombo è una delle tante mosse concesse in **Devil May Cry**. L'agilità di Dante (decisamente godibile grazie ad un ritrovato sistema di controllo screen relative), inoltre, gli consente di sparare camminando anche nella direzione opposta all'obiettivo o girandogli intorno saltellando lateralmente. Ma non è tutto. Capriole, giravolte all'indietro ed altre acrobazie denunciano l'estrema elasticità del protagonista, un'elasticità che gli consente di compiere balzi sovrumani, utili per raggiungere balconate e sporgenze varie offerte dalla ricca scenografia 3D. Facendo appello all'eredità genetica tramandatagli da padre, Dante potrà all'occorrenza (e secondo modalità ancora non chiarite da Capcom) trasformarsi in un minaccioso demone alato dalle sembianze non dissimili dal famoso personaggio gonagaiano *Devilman*. In questa "modalità", il giocatore avrà accesso ad una serie alternativa di mosse d'attacco ed abilità, su cui al momento non è dato sapere nulla al di là della loro mera esistenza teorica.

Chiariti i punti distintivi di **Devil May Cry** rispetto alle passate produzioni capcomiane a tema, resta da domandarsi come sia riuscito un seppur abile team come quello capeggiato da Mikami ad ottenere i mirabili risultati cosmetici palesati in foto (e nei due promettenti filmati distribuiti da Capcom of Japan) armeggiando con un hardware che fino ad oggi ha dato prova della sua complessità ancor più che della sua potenza. *"Se si dispone di un superprogrammatore"* spiega Mikami *"è possibile sfruttare in maniera appropriata la grafica e le performance della console,*

Boss finali di dimensioni decisamente mastodontiche come questo pennuto indemoniato testimoniano la potenza del motore grafico codificato dai "superprogrammatori" al soldo di Mikami.

Ambientato in un tetro castello arroccato su una scogliera, ***Devil May Cry*** *vanta scenografie poligonali ed un character design altamente evocativi nonché marcatamente difformi da quanto visto nella saga di* ***Resident Evil****. Verrebbe da etichettarlo come la versione 3D di* ***Castlevania*** .

mentre con un programmatore normale non sarebbe possibile raggiungere livelli qualitativi elevati. Anche se non si riesce a sfruttare al 100% la potenza della PS2, ci sono comunque persone in grado di tirarne fuori il 70%. Comunque rimane nella natura dello sviluppatore voler sfruttare al 100% le risorse a disposizione… e quando ci si riesce si prova un'ebbrezza incommensurabile." E a giudicare da come Mikami descrive il suo progetto, l'ebbrezza appare palese: *"La caratteristica fondamentale di* ***Devil May Cry*** *è che siamo riusciti a renderizzate tutto con i poligoni in tempo reale. Il risultato non è niente male! Gli alberi vengono mossi dal vento, è possibile osservare il paesaggio attraverso i vetri delle finestre, si riesce persino a vedere la superficie dell'acqua all'interno delle caverne scavate nel paesaggio stesso. Siamo riusciti a lavorare parecchio anche sulla giocabilità. Ogni singolo oggetto nasconde numerose possibilità di interazione e animazioni, le scene delle lingue di fuoco che si levano dai lanciagranate sono stupende. Tutto grazie alla PS2."* A sentirlo parlare verrebbe da pensare che PlayStation2 non sia poi così ostica da limitare le fantasie dei creativi: *"Al momento è molto difficile raggiungere la perfezione su una console che NON sia la PS2! Adesso siamo riusciti a comprendere le immense capacità della macchina. Il punto forte della PS2 sono la velocità del processore e l'incredibile capacità grafica. Però per riuscire a sfruttare queste capacità è indispensabile lavorare con un codice sviluppato alla perfezione. Credo che le cose si complichino notevolmente se si utilizza un codice non all'altezza."* Di certo l'introduzione di PlayStation2 ha ridefinito il ruolo di programmatore rivestendolo di maggior prestigio, tant'è vero che, come dice lo stesso Mikami, *"con l'arrivo della PS2 il numero di programmatori eccellenti disponibili sul mercato è diminuito."* Ciononostante è indubbio che l'anomala architettura hardware concepita da Ken Kutaragi si sta rivelando ostica per non idre "emicranica" per molti programmatori. E se la qualità dei primi titoli commercializzati per PlayStation2 non è una chiara indicazione di questo… *"Così è stato finora"* rassicura Mikami. *"Per arrivare fino ai giochi di oggi si è dovuto lavorare per gradi. Certo è stata lunga, i programmatori hanno dovuto capire passo dopo passo come sfruttare la potenza della PS2. Però alla fine siamo riusciti ad arrivare a titoli come* ***Onimusha*** *e* ***Devil May Cry****."* Ma in che modo titoli come questi ultimi hanno beneficiato delle potenzialità del nuovo sistema Sony? Sempre disponibile ad offrire delucidazioni nonostante l'evidente stanchezza, Mikami aggiunge: *"Finora i punti luce per creare gli effetti luminosi erano alquanto limitati, ma adesso se ne possono sfruttare molti di più. In questo modo anche la raffigurazione delle ombre è diventata più realistica. Nei giochi prodotti finora non abbiamo mai potuto raggiungere l'aspetto che avevamo in mente, le ombre dei personaggi tendevano sempre ad essere di forma tondeggiante. Con l'evoluzione dei punti luce è diventato possibile creare delle ombre più che mai realistiche. Ma c'è di più, è anche stato possibile comprimere le texture. È fantastico poter rappresentare un ambiente molto ampio, senza dover rinunciare alla complessità delle texture e dei poligoni, anche se non basta certo appiccicare delle texture ai poligoni per creare l'atmosfera tetra e inquietante di* ***Devil May Cry****. Come nel caso della pittura a olio, in cui su ogni superficie grezza vanno applicate numerose passate di colore, così avviene anche nel caso delle texture e dei poligoni. L'operazione di montaggio delle texture è il risultato di vari tentativi, alcuni positivi, altri fallimentari. Per questo motivo può volerci anche un mese per completare un solo ambiente. Credo che dal punto di vista della grafica il nostro gioco sfrutti a dovere la potenza della PS2."* Già, ma qual è il rovescio della medaglia? Qual è il prezzo da pagare per ottenere simili risultati? *"Il rapporto tra prezzo e risultato è dei peggiori. Per sviluppare un solo ambiente ci vuole*

*una fatica bestiale e visto che in **Devil May Cry** abbiamo posto l'accento sull'azione, ci sono per l'appunto voluti degli ambienti molto ampi. Abbiamo fatto un lavoro assolutamente pazzesco (ride). Il rovescio della medaglia, quando si ha a che fare con un hardware molto potente, è che bisogna lavorare come dei pazzi."* Per ottenere simili risultati, e soprattutto per stimolare i programmatori a dare il massimo nonostante la stanchezza e le prime difficoltà, è necessario che il supervisore sappia il fatto suo, e Shinji Mikami, cresciuto come dice lui stesso *"seguendo gli insegnamenti della Tana delle Tigri"* (nella fattispecie di Tokuo Fugiwara, suo supervisore durante lo sviluppo del primo **RE**, oggi al lavoro su **Extermination**), appare a suo agio in questo ruolo: *"Cerco di far crescere le potenzialità insite nello staff. È normale che in una squadra ci siano delle persone che rendono solo per il 30 o il 50%. A loro non dico mai che le cose vanno male, ma li incoraggio e li spingo a raggiungere il 60, anche il 70%. Se a qualcuno si dice semplicemente che sta lavorando male, gli si preclude ogni possibilità di miglioramento. Questo atteggiamento non riguarda solo l'industria dei videogiochi, si tratta di un principio fondamentale del lavoro di gruppo."* Un principio che, in un certo senso, contraddice alcune caratteristiche tipiche della mentalità nipponica. *"In Giappone c'è la tendenza a far pesare i demeriti delle persone, ma sono convinto che solo prendendo in considerazione gli aspetti positivi di ognuno, si possano far crescere gli individui. […] Dato che anche i programmatori sono uomini, e in quanto tali si stancano, ogni mese ci si prende delle pause per non surriscaldare la 'ROM'. Se chi lavora è sottoposto a uno stress eccessivo, basta rivolgergli la parola per fargli saltare i nervi… questo non sarebbe certo l'ambiente ideale per lavorare."*

Tanto lavoro e stress per un progetto destinato a concretizzarsi in prodotto commerciale solo quest'estate, appare sinceramente eccessivo. A cosa è dovuto tanto impegno a più di sei mesi dalla deadline? *"Non c'è nessuna relazione tra questi due fattori"* spiega Mikami. *"La durata del primo giorno in cui si iniziano i lavori e dell'ultimo giorno di chiusura non è forse uguale? Vi dirò di più, durante il primo periodo di lavoro si deve essere più indaffarati. All'inizio si vorrebbe fare questo e quest'altro, e non c'è limite alle nuove idee che possono saltare fuori. Porre un limite e organizzare tutte queste proposte è un procedimento molto complesso."* Mikami fornisce un esempio in tal senso: *"Credo che all'inizio ci fossero 35 sviluppatori impegnati sul progetto, che poi sono andati aumentando per soddisfare i capricci del direttore Kamiya. Il direttore dice sempre "dobbiamo entrare nel cuore dell'azione!" e i numeri di tutto ciò che riguarda il gioco finiscono per salire… All'inizio i filmati duravano circa mezz'ora, ora ce ne sono per 50 minuti. Ne taglieremo alcuni, ma credo che questo sia comunque un modo appropriato per creare dei buoni lavori."*

L'impegno profuso dal team Capcom nella realizzazione di **Devil May Cry** è evidente, e di certo il perfezionismo di Shinji Mikami è una delle cause principali di tanta dedizione: *"Non credo di essere un maniaco, tuttavia sono convinto che non si debbano lanciare sul mercato dei prodotti che non siano perfetti, anche perché non si deve prendere in giro la gente. Non credete forse anche voi che sia giusto vendere dei prodotti di prima qualità?"* Conoscendo a memoria il curriculum di Mikami è difficile scorgere malizia da PR in queste dichiarazioni ed il sospetto che **Devil May Cry** si risolva in un capolavoro appare pertanto tutt'altro che infondato. Confermerà o smentirà questa ipotesi l'imminente **Biohazard: Code Veronica Complete**, in arrivo il 22 marzo su PlayStation2. Insieme al remake del titolo Dreamcast, infatti, verrà distribuita la prima demo giocabile del progetto mikamiano. Per l'occasione **Super Console** valuterà la corrispondenza fra il prodotto (semi)finito e le promesse fatte dal suo creatore, comunicandone tempestivamente l'esito. Stay tuned!

*L'estrema agilità di Dante esalta l'impostazione action oriented di **Devil May Cry**. Nella sequenza, il protagonista manda in orbita un demone con una sciabolata per poi "inchiodarlo" al soffitto a colpi di pistola (sopra). Ovviamente non mancherà occasione di esplorare l'ambiente di gioco fra trappole ed enigmi (in alto).*

BLACK BOX Games

DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE

WWW.BLACK-BOX.IT

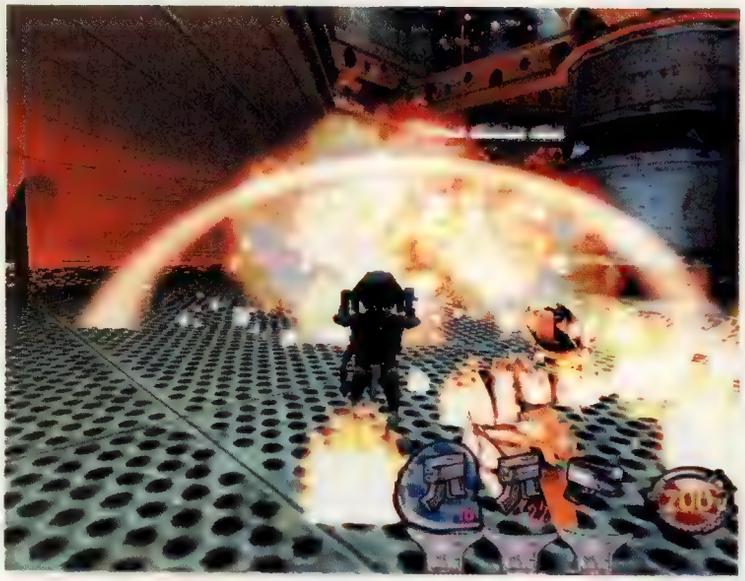
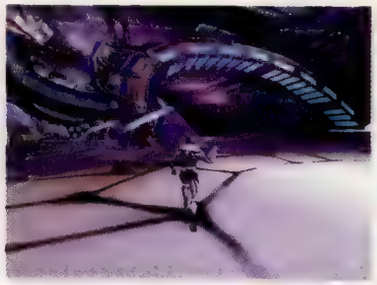
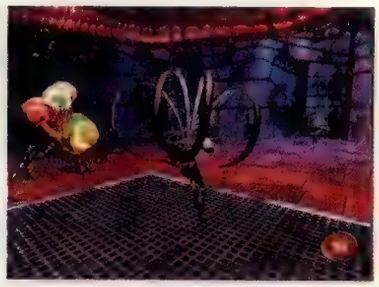
Finalmente il sito ON-LINE per
Privati e Rivenditori!!!
Collegati e richiedi la password

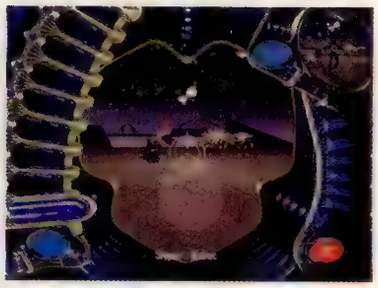
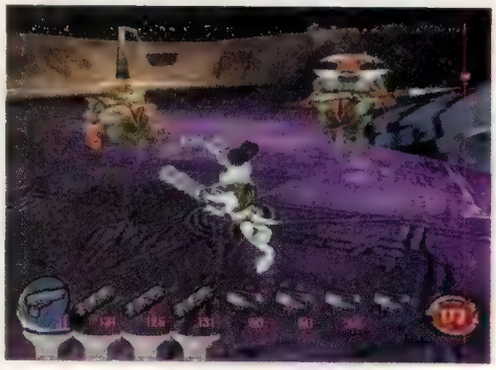
130 mtq di esposizione e vendita

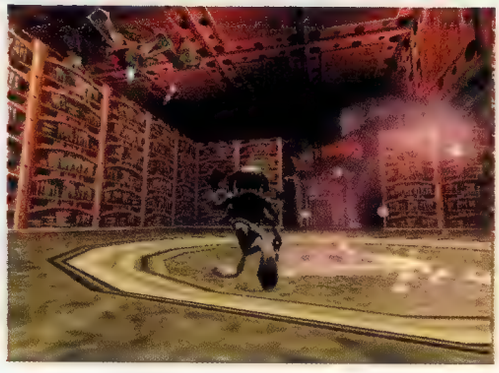
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INTERPLAY** SVILUPPATORE **BIOWARE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

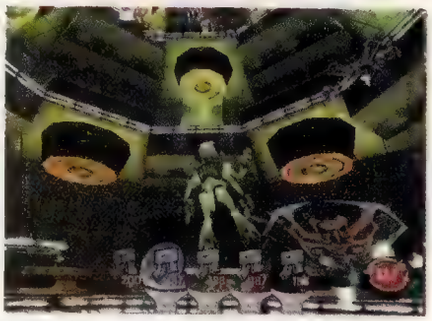
MDK2: Armageddon

Il bizzarro trio made in Shiny Entertainment ritorna in una nuova avventura su PlayStation2 che promette di ridefinire il genere degli sparatutto in terza persona.





Il cane-cyborg Max, grazie al suo anomalo numero di zampe, è in gradi di utilizzare fino a quattro armi contemporaneamente.

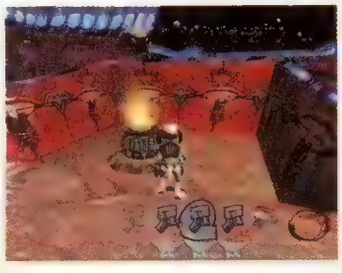
Uscito nel 1997 per sistemi DOS/Windows e convertito per PlayStation nel 1999, **MDK** rappresenta chiaramente lo spirito che anima ed animava il lavoro di Shiny Entertainment. Fondata da David Perry nel 1998, Shiny segue da sempre due principali filosofie produttive: anticonformismo e sperimentazione. Malgrado la discutibile qualità ludica di produzioni più recenti come **Wild 9** e **Messiah** (a proposito, il cherubino trasmigratore non si insedierà più nel 32bit Sony dopo il fallimentare exploit su PC) è indubbia la volontà di Perry e soci di prodursi in titoli anomali spesso inadatti a sfondare nel mercato di massa (vi ricordate ancora di **R/C Stunt Copter**?). All'epoca **MDK** era uno di questi, ma l'estrema giocabilità e soprattutto l'inedita introduzione dello sniper mode lo aiutarono a mietere consensi fra pubblico e critica. Sorprendentemente ci sono voluti tre anni prima che qualcuno riprendesse il franchsie di Shiny e lo aggiornasse in funzione delle nuove tecnologie applicate al videoludico. Quel qualcuno è Bioware che nel 2000 commercializza **MDK2** per PC e Dreamcast. L'impostazione di base resta analoga a quella del progetto originale (in fondo **MDK2** è pur sempre uno sparatutto in terza persona), ma viene arricchita con l'introduzione di due nuovi personaggi selezionabili, il cane-cyborg Max ed il Dottor Hawkings, che vanno ad affiancarsi al filiforme eroe della passata edizione Kurt Hertic (ad onor del vero i tre erano già tutti presenti nel primo **MDK** - acronimo di "Max, Dr. Hawkings e Kurt" prima che la comunità videoludica se venisse fuori con un più accattivante "Murder, Death, Kill" - ma solo Kurt rivestiva il ruolo di alter-ego, lasciando agli altri due mansioni puramente accessorie dal punto di vista ludico). Vestendo alternativamente i panni dei tre protagonisti, il giocatore affronta una serie di livelli costitutivi di un mondo minacciato dall'invasione di una razza aliena, fra sparatorie e brevi momenti di puzzle solving. La diversificazione dei tre personaggi influenza la tipologia di sfide opposte dal gioco con il disarmato Dr. Hawkings intento a ricavare dagli oggetti disseminati lungo l'ambiente di gioco "ingredienti" per la fabbricazione di armi decisamente poco convenzionali. Al contrario, le quattro braccia del cane Max gli permettono di brandire fino a quattro sputafuoco contemporaneamente, caratteristica che di fatto lo identifica come il personaggio dal maggior potere offensivo. Non meno potente è Kurt Hertic, in virtù delle sue abilità acrobatiche e soprattutto del cannone/mitagliatore montato sul suo avambraccio destro (equipaggiato col ben noto mirino telescopico).

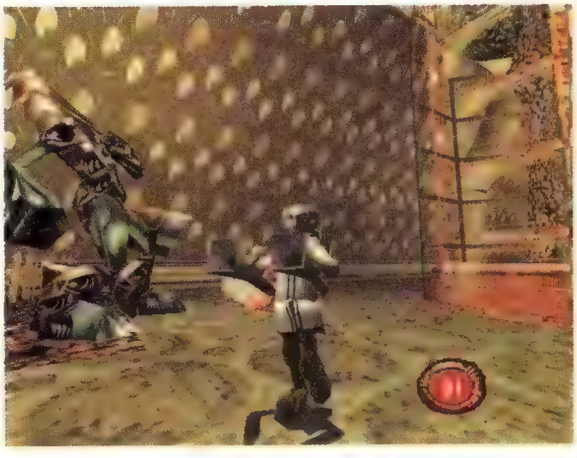
Tutto questo si ripresenta in **MDK2: Armageddon** per PlayStation2, ciononostante Bioware è lesta a precisare che non si tratta di una semplice conversione da Dreamcast (ah no?). *"La cosa più importante che abbiamo fatto con MDK2: Armaged-*

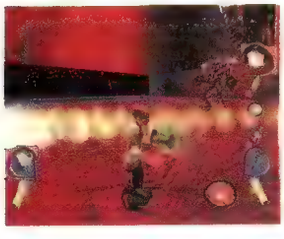
Il Dr. Hawkings dovrà fare affidamento sulla sua abbondante dotazione di materia grigia per trovare il modo di ostacolare l'avanzata degli alieni. In foto lo vediamo impegnato a lanciare toast per mezzo di un tostapane. Er..

don è stata migliorare il gameplay, aumentare il fattore divertimento" dice Bioware. *"Inoltre, la versione PlayStation2 avrà un'opzione per regolare il livello di difficoltà e allo stesso modo suggerimenti in-game che consentano anche ai meno abili di attraversare le aree di gioco più ostiche."* Superfluo aggiungere che le potenzialità di PlayStation2 promettono di arricchire l'esperienza blastatoria con i nuovi effetti grafici del caso, mantenendo costantemente ancorato sui 60fps l'aggiornamento delle caotiche immagini sparate sullo schermo. Altre migliorie riguardano il sistema di controllo. Facendo leva sulle due leve (er...) del Dual Shock 2, **MDK2: Armageddon** offrirà nuove modalità di interfacciamento fra l'utente ed il suo alter-ego digitale consentendo movimenti più fluidi e roba del genere. In pratica è volontà degli sviluppatori sfruttare le caratteristiche del controller Sony per offrire un repertorio di sistemi di controllo il più variegato possibile, finalizzato a soddisfare le specifiche predilezioni della diversificata utenza PS2. Nonostante **MDK2: Armageddon** tutto sembri tranne che un prodotto sinceramente nuovo, Bioware insiste: *"E' ben più di una "versione migliorata" di **MDK2**! Certo, non è **MDK3**, ma andrebbe considerato come un seguito a tutti gli effetti del primo **MDK** per PlayStation."* In parole povere, Bioware sostiene che visto che l'utenza PSone non ha mai giocato ad **MDK2**, per lei **MDK2: Armageddon** sembrerà un'esperienza davvero nuova. Sinceramente non sappiamo con quale stato d'animo David Perry stia assistendo a questo "processo di rinnovamento" del suo lavoro originario (anzi, con ogni probabilità se ne starà fregando alla grande), ciononostante Bioware è convinta di rendere giustizia al franchise con questa versione per PS2 più di quanto non abbia fatto con quella Dreamcast. *"Siamo riusciti ad implementare cose che non siamo stati in grado di ottenere nelle versioni precedenti. Ma non solo. Abbiamo in qualche modo modificato i 10 livelli di gioco della versione Dreamcast piazzando i nemici in punti diversi e rivedendo alcuni puzzle in modo da attrarre l'attenzione dell'utenza PS2."* Davvero un bizzarro modo di intendere l'utenza PS2 e di carpirne l'interesse.

Ma bando al velato sarcasmo che un'arrampicata sugli specchi di simile portata impone, è indubbio che **MDK2: Armageddon** rappresenti un'alternativa gustosa per gli amanti degli spara-tutto, nonché un'iniezione di varietà nel panorama degli action game in terza persona. Certo, a chi ha già avuto modo di apprezzare le edizioni per Dremacast e PC di **MDK2** (accolte dalla critica con giudizi decisamente positivi) difficilmente verrà il desiderio di rigettarsi nella medesima minestra, ma le nuove leve potranno certamente apprezzare il desiderio di Bioware di ridistribuire sui sistemi della nuova generazione idee e meccaniche di gioco che, nel loro piccolo, hanno contribuito all'evoluzione del genere di appartenenza.







FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **LUCASARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **23 MARZO**

Star Wars Episodio I: Starfighter

A quanto pare, l'effetto "Episodio I" non è ancora svanito e Lucasarts non sembra intenzionata a smorzarlo. Ci va bene tutto, basta che non ci facciano più vedere Jar Jar Binks...

Durante gli FMV si vede qualche "faccia" nota...

Fare l'elenco di tutti i giochi ispirati al mondo di *Guerre Stellari* (o di *Star Wars*, come vuole la dicitura corrente) sarebbe ormai un'impresa titanica. Al momento attuale, la divisione videoludica di Lucasarts si sta arrovellando nello sfruttamento del più recente sotto-franchise di questa saga, vale a dire *Episodio I* o *La Minaccia Fantasma*, titolo dell'ultimo impegno cinematografico lucasiano all'insegna della Forza. Una pellicola partorita dopo sedici anni di agonia dello sterminato fandom di questa serie, che per tutto questo tempo ha chiesto a George Lucas, che intanto ingrassava a dismisura nel conto in banca e fisicamente, un sequel dopo *Il Ritorno dello Jedi* del 1983. Il risultato è stato un tripudio di computergrafica, una tempesta di merchandising, code ai botteghini e svariate stroncature dei critici. Facendo finta che non esistano i critici, possiamo dire che l'operazione è stata un trionfo, "macchiato" in USA solo dal prevalere di una torma di animaletti assurdi dai nomi ancora più assurdi: proprio loro, i Pokémon. Cose che succedono. Uscita la PS2, è tempo che la Forza rifluisca su una console di nuova generazione, hanno pensato Lucas & Co., e come d'incanto, ecco **Starfighter**.

Come da tradizione, dallo Skywalker Ranch esce qualcosa che su console strizza l'occhio a grandi e piccini, ipersensibile al sismografo del Dow Jones. Se le cose sono fatte bene, però, possono anche essere commerciali, e questo a **Starfighter** bisogna riconoscerlo. Per qualche "misterioso" motivo, Lucasarts lascia sempre su PC le impronte indelebili di un allunaggio, su PlayStation lo strascico di una suola affondata in una cacca di cane. Ma **Starfighter** sembra intenzionato a farci rimangiare le bocciature (sacrosante, ecco!) di titoli come **Jedi Power Battles** (urgh!), **Masters of Teras Kasi** (*"Non fa male, non fa male!"*) e, appunto, **Episode I** (*"Mamma mamma, potresti ficcarmi due dita in gola per piacere?"*). E sapete come? Proprio tramite l'ibridazione con i titoli PC...

Ma entriamo nell'esame approfondito del gioco. La storia corre parallela a quella del film *La Minaccia Fantasma*: il nemico numero uno è la Federazione dei Mercanti, decisa a estendere il propriodominio sulla galassia esercitando la sua disciplina preferita: la sottomissione altrui. I protagonisti sono tre personaggi dai background differenti accomunati dall'astio verso la Federazione. Il primo è Rhys Dallows del pianeta Naboo, pilota alle prime armi dei famosi Naboo Fighters che si vedono anche nella pellicola. Il suo odio verso la Federazione deriva dall'invasione perpetrata da questa ai danni del suo amato pianeta. È l'unico sopravvissuto della squadriglia Bravo Flight, sterminata durante l'attacco. La seconda è Vana Sage. Collaudatrice di droidi per conto della Federazione, intercetta per caso una comunicazione che rivela l'esistenza di una fabbrica segreta di droidi da guerra. L'episodio la "converte" in un'acerrima nemica dei suoi datori di lavoro. Il terzo è Nym, del sahariano pianeta Lok e unico non-umano del trio. Capeggia una gilda di pirati che si è vista polverizzare la propria base dalla Federazione e per questo abbraccia la causa di Rhys e Vana. Il gioco propone 14 livelli, ognuno con un proprio antefatto che costituisce un tassello di una trama molto ampia. Da questo punto di vista, l'azione è "atmosferizzata" da un solido intreccio narrativo che incrocerà i destini dei tre protagonisti. Visti i precedenti, non avevamo dubbi che Lucasarts avrebbe concepito una sceneggiatura che accompagnasse il giocatore nella sua campagna di guerra, per farlo affezionare ai personaggi. La softco californiana è sempre stata maestra dei processi di immedesimazione, che le derivano dalla pluridecorata esperienza cinematografica. La scelta del personaggio in cui calarsi in ogni missione non è pero arbitraria, essendo già stata prestabilita dagli sviluppatori. Ognuno dei tre "rivoltosi" guida un mezzo spaziale dalle specifiche differenti: come già detto, Rhys è ai comandi di un Naboo Fighter (modello N-1, per la precisione), dalla aerodinamica esasperata, agile e

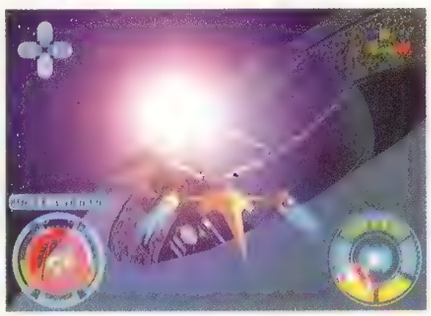
veloce, pensato soprattutto per i combattimenti nello spazio. Monta laser e siluri protonici. Vana in genere si accomoda nell'abitacolo di un Guardian Mantis, mezzo versatile, adatto sia a combattimenti spaziali che a raid aria-terra. Una delle sue caratteristiche distintive è la capacità di diventare invisibile. L'Havoc di Nym è invece un vero e proprio bombardiere, dall'incedere pachidermico, ma pesantemente corazzato e con un arsenale votato alla devastazione senza rimorso. È l'opposto della nuvola impiegatizia fantozziana, ma è malevole allo stesso modo: ti gravita esattamente sulla testa e provoca grandinate di bombe, scrosci di raggi laser e qualche spruzzata di proiettili. Insomma, quando le missioni si svolgono sulla superficie dei pianeti potete tranquillizzarvi: è il mezzo che vi faranno pilotare.

Di primo acchito, il gioco sembra la versione PS2 di **Rogue Squadron**, ma in realtà si tratta di qualcosa di più sofisticato che attinge ai mitici simulatori spaziali di Lucasarts per PC come **X-Wing** e **TIE Fighter**. Insomma, è proprio un incrocio tra i due generi: l'azione è snella e immediata, tipicamente arcade, ma alcune caratteristiche lo pongono su un piano superiore di sofisticheria. La novità che salta subito all'occhio è la possibilità di impartire ordini ai propri compagni di squadra. Ci sono quattro tipi di ordini (associate alle quattro direzioni principali del pad direzionale) che possono influenzare l'aggressività dei propri wingmen facendogli assumere una condotta più interventista o più protettiva nei confronti della vostra stessa squadriglia. Indubbiamente un balzo in avanti sul fronte tattico rispetto a **RS**, e una chiara allusione ai giochi PC. Il sistema di puntamento consente di scorrere tra vari bersagli o scegliere semplicemente quello più vicino. Una delle cose interessanti è la flessibilità dello sviluppo degli eventi. All'inizio di ogni missione, vengono indicati gli obiettivi primari da raggiungere, come deve succedere in un briefing militare che si rispetti. Durante la missione, però, può verificarsi qualcosa di inaspettato a cui farà seguito un aggiornamento delle direttive dal comando supremo. Potrebbero presentarsi pericoli non previsti e qualcuno che si credeva al sicuro potrebbe lanciare un segnale di emergenza richiedendo il vostro intervento. Inoltre, ci sono sempre degli obiettivi bonus da raggiungere che servono a sbloccare una decina di missioni segrete. La tipologia delle missioni è quasi superfluo descriverla: tipico dogfight nello spazio, bombardamento, scorta, con alcuni diversivi tipo la presenza di una razza aliena che non c'entra niente nella zona dei combattimenti.

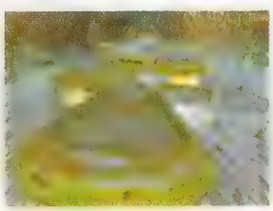
Come ci aspettavamo, la spettacolarità visiva e sonora cattura bulbi oculari e padiglioni auricolari in quantità industriali: sono anni che i simulatori spaziali Lucasarts meritano minimo un 20 pollici e il collegamento a un impianto stereo, e **Starfighter** non tradisce questo piacevole cliché. Dal punto di vista visivo, vi beccate esplosioni, laserate, lens flare, tutto all'insegna di pirotecnici giochi di illuminazione e particellari. Le superfici dei pianeti presentano anch'esse paesaggi particolarmente attraenti: possono essere distese magmatiche, mondi acquatici con imponenti cascate o complesse strutture artificiali, ma tutto quanto è evocativo e appagante visivamente. Certo, i paesaggi di superficie ogni tanto si sbafano qualcuno dei 60fps su cui si attesta la fluidità della grafica, ma niente che incida particolarmente sulla concitazione delle battaglie. Il sonoro è l'apoteosi: tra le leggendarie musiche di John Williams e il fitto intreccio di ordini, urla, esplosioni, esultanze, avvertirete la scioccante sensazione di "esserci". Insomma, su certi fronti è difficile tenere a freno Lucasarts.

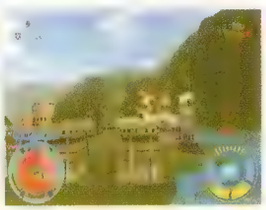
Nel complesso, avremmo preferito che anche su console Lucasarts facesse il grande salto e adottasse la stessa struttura complessa dei simulatori spaziali su PC, ma evidentemente non ritiene i tempi ancora maturi: probabilmente il prossimo titolo del franchise *Star Wars* potrebbe essere qualcosa di simile. Noi ci contiamo. Così com'è, **Starfighter** è comunque il solito immersivo rollercoaster sci-fi, notevolmente curato e sicuramente impattante come Lucasarts ci ha abituato attraverso generazioni di console e computer.

Una delle missioni bonus è una corsa tra i canyon, chiaro riferimento al film...



Tra qualche tempo finiremo le partite ai videogiochi perfettamente abbronzat...





ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

Warriors of Might and Magic

Un gioco targato 3DO senza le parole "Army Man" nel titolo? Un errore o un inequivocabile segnale di cambiamento?

In tutta sincerità, scovare almeno un titolo decente nella produzione 3DO per PSone, appare impresa vana. Semplicemente non ce ne sono. Degli svariati **Army Man** prodotti dalla softco di Trip Hawkins, non ce n'è uno che abbia saputo eludere gli effetti di una deprimente predisposizione all'approssimazione, conseguenza di un approccio al game development inteso come mero esercizio a scopo di lucro, senza fantasia, senza impegno, senza passione. Ciononostante, come ha insegnato l'esperienza **SSX** di Electronic Arts, il livello qualitativo delle imminenti release 3DO per PlayStation2 potrebbe sollevarsi come una fenice dalle ceneri. Un buon indizio in tal senso viene da **Warriors of Might and Magic**, un mix di esplorazione, puzzle solving e mazzate da orbi a colpi di sciabole ed incantesimi. Costretto a indossare una maschera come testamento di un crimine che non ha mai commesso, Alleron, l'impavido guerriero protagonista del gioco, deve provare la propria innocenza lottando contro creature d'ogni genere attraverso più di nove mondi suddivisi in un totale di oltre venti livelli. Al di là del suo vasto repertorio di attacchi standard, Alleron può fare uso di magie offensive e difensive basate sui classici elementi acqua, fuoco e aria.

Malgrado la meccanica di gioco non sembri allontanarsi troppo da quella offerta nella mediocre versione PSone (recensita su questo stesso numero), l'upgrade cosmetico concesso dalle potenzialità di PlayStation2 ha quantomeno permesso al team di sviluppo di arricchire una seppur trascurabile meccanica di gioco con elementi che potrebbero renderla in fin dei conti gradevole. La cinematica inversa impiegata nelle animazioni contribuisce ad accrescere il realismo dei combattimenti conferendo maggior naturalezza ai movimenti, mentre un numero di poligoni pari a circa venti volte quelli gestiti dalla versione PSone, promette di offrire scenografie e personaggi altamente particolareggiati, sottoposti inoltre a routine di illuminazione ed ombreggiatura dinamica. Le forze mistiche liberate dalle magie di Alleron faranno appello agli ormai consueti algoritmi di sintesi particellare per esprimersi col maggior realismo possibile, mentre il sincronismo labiale e le espressioni facciali stimoleranno (nelle intenzioni di 3DO) il coinvolgimento del giocatore durante sequenze narrative. A conferma dell'ormai superata "crisi dell'aliasing" di PlayStation2, il motore grafico di **Warrior of Might and Magic** smussa efficacemente le spigolature del caso scongiurando i flickerii con l'alta risoluzione.

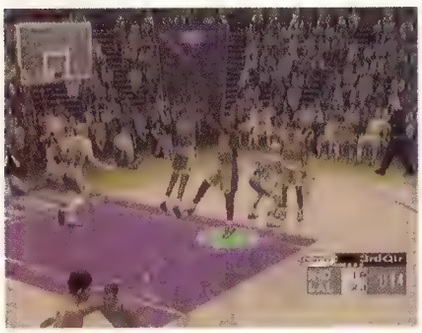
Malgrado le discutibili performance nell'era dei 32bit, sarebbe ingiusto sottovalutare il ruolo di 3DO alle soglie del suo ingresso nell'affollato parterre di sviluppatori PlayStation2. Pur aspettando la commercializzazione di questo **Warriors of Might and Magic** con le dovute riserve, **Super Console** non può quindi che rimandare la formulazione di un parere concreto in sede di recensione.

Come suggerisce il titolo, la magia gioca un ruolo importante nel corso dell'avventura. Tanto Alleron quanto i suoi nemici sono capaci di scatenare una devastante varietà di incantesimi. Ma non solo. Rientrano nella categoria "mistica" armi e scudi dotati di particolari poteri magici.

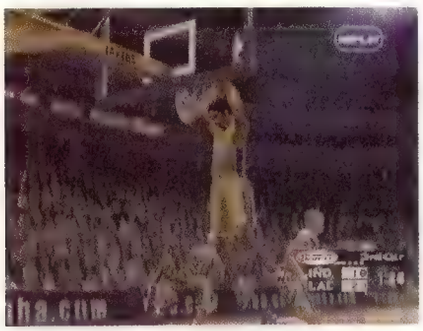
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4** DATA DI USCITA **APRILE**

ESPN NBA 2night

La stagione della NBA è in pieno svolgimento e anche se la lega professionistica americana ha perso un buon numero di appassionati dopo il ritiro di Jordan, Konami tenta di capitalizzare sul successo di uno degli sport più bistrattati in ambito videoludico...



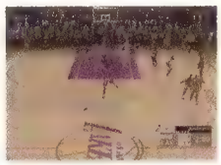
*La caratterizzazione delle stelle della lega americana è uno degli aspetti più convincenti di **ESPN NBA 2night**: il tiro in sospensione di Shaq appare scoordinato proprio come nella realtà...*



Il novero di schiacciate disponibili è piuttosto ampio e cambia radicalmente in base alla prestanza atletica dei cestisti.

Ceballos semina il panico nell'area avversaria. A giudicare dai cadaveri stesi sul parquet, se non è sfondamento questo...

Il movimento intelligente dei compagni di squadra apre la strada a schemi interessanti: giungere allo smarcamento con il proprio giocatore appare quantomai istintivo per chi mastica un po' di pallacanestro.



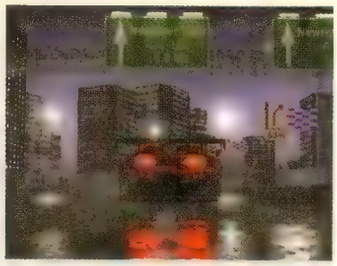
Le anteprime dei titoli cestistici per console sono spesso un'accozzaglia di luoghi comuni, un crogiuolo di frasi fatte che differiscono fra loro solo per il nome dello sviluppatore e quello del team che ha avuto la (s)fortuna di realizzare l'ennesima simulazione in grado di farci rimpiangere **TV Sports Basketball** e **Dr J and Larry Bird Go One on One**. Mettetevi subito l'animo in pace perché anche quest'occhiata a **ESPN NBA 2night** difficilmente vi stupirà in quanto a originalità (a meno che il grafico non abbia deciso di realizzare un bel fondino rosa shocking): Konami ha deciso infatti di andare sul sicuro con il suo primo simulatore cestistico per PlayStation2, portando a termine il proprio compitino senza strafare od offrire trovate particolari. Per quanto riguarda il comparto grafico abbiamo quindi la solita carriolata di animazioni realizzate mediante motion capture, il che si traduce nella possibilità per il giocatore di compiere un buon numero di mosse assai diverse fra loro e di sbizzarrirsi con le oltre 20 schiacciate presenti nel gioco. Nella versione beta testata da **Super Console** la grafica appariva sicuramente come uno dei punti di forza di **ESPN NBA 2night**: gli atleti sono caratterizzati egregiamente e sebbene le espressioni facciali appaiano talvolta vacue (un difetto comune a gran parte dei titoli sportivi della nuova generazione), il gioco si lascia comunque apprezzare sotto quest'aspetto. Difficile, invece, esprimere una prima impressione sull'audio: la colonna sonora era totalmente assente dal CD beta di Konami. In compenso gli effetti sembrano abbastanza realistici con i classici "squittii" delle scarpe sul parquet e le ormai immancabili esultanze dei giocatori in caso di canestri particolarmente spettacolari. A completare il comparto audio, la versione finale dovrebbe vantare il commento di Brent Musberger e Stuart Scott, quest'ultimo telecronista di fama del network ESPN.
Anche per quanto riguarda le modalità di gioco disponibili siamo sul classico andante: Practice, Pre-season, Season e Tournament. In uno slancio di originalità, gli sviluppatori nipponici hanno deciso di inserire all'ultimo momento l'opzione Create-A-Player, con cui realizzare il proprio alter ego digitale per farlo giocare insieme ai campioni della NBA. Parlando di giocatori, è interessante segnalare come i programmatori abbiano deciso di gestire il sistema degli infortuni: continuando a schierare costantemente il medesimo quintetto per tutta la stagione, le probabilità di infortunio aumenteranno sostanzialmente, costringendo l'utente a sfruttare tutta la rosa di atleti disponibili e dando il giusto riposo alle stelle della squadra. Niente di particolarmente innovativo, sia chiaro, ma è un'opzione che aumenta il coefficiente di realismo di **ESPN NBA 2night**. Le routine dedite a gestire l'IA dei giocatori controllati dalla CPU appaiono invece al momento largamente incomplete. Impossibile quindi esprimere un giudizio definitivo, ma già da questa versione sembra che Konami abbia dedicato particolare attenzione al movimento dei giocatori senza palla: i compagni si smarcano in maniera egregia, con blocchi e tagli che denotano uno studio di schemi e tattiche non indifferente. L'acquisizione di una licenza importante come quella della ESPN viene sempre sbandierata ai quattro venti anche se l'impatto sulla giocabilità è pari a zero nella maggior parte dei casi: non è escluso che stavolta la collaborazione del network americano abbia portato dei frutti proprio in questo senso.
Nel complesso **ESPN NBA 2night** appare un titolo onesto, senza infamia e senza lode, inferiore probabilmente a **NBA Live 2001** (recensito in questo stesso numero), ma in grado di accontentare in ogni caso i fan sfegatati della pallacanestro. Una cosa è certa: se le voci di un passaggio della serie **NBA 2K** di Sega su hardware Sony fossero vere, Konami dovrebbe seriamente iniziare a preoccuparsi...

Gran Turismo 3 A Spec

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Polyphony Digital** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Aprile (Giappone)**

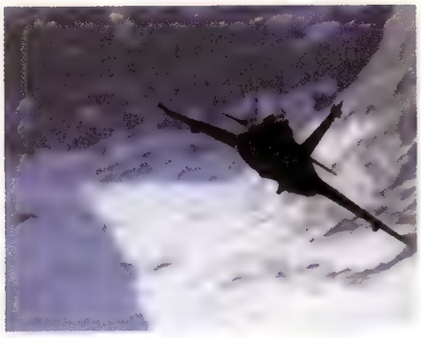
Rinunciare alla commercializzazione di **GT3** a marzo non dev'essere stata una scelta facile per Sony. Con ogni probabilità il posticipo del racing game di Yamauchi è una delle cause principali del ritocco delle vendite di PS2 stimate per la fine dell'anno fiscale (prima 10 milioni, ora 9). Ciononostante, il rinvio ad aprile, suggerito dalla volontà di *"portare la qualità del titolo ad un livello più elevato"*, appare una scelta tutt'altro che biasimabile per i videogiocatori. Se il risultato sarà quello prospettato dalle ultime foto rilasciate da SCEI c'è poco da lamentarsi. Sono infatti state diffuse le prime immagini dei tracciati dedicati al rally, del nuovo circuito Tokyo R246 (ambientato su una superstrada a quattro corsie della capitale nipponica) e della "nuova" SS Route 5, il tracciato notturno già visto nella prima edizione di **GT**. Dei tre, è sicuramente quest'ultimo a calamitare l'interesse di **SuperConsole**: per la prima volta nella serie entrano in (video)gioco nuove condizioni climatiche, nella fattispecie la pioggia, o meglio ancora, la strada bagnata. Sebbene non piova durante la gara, l'asfalto "sdrucciolevole" impone un cauto stile di guida e, di fatto, arricchisce il pacchetto ludico con una delle due mancanze storiche della serie (con la seconda rappresentata dai danni alle carrozzerie, la cui implementazione in questo **GT3** è purtroppo fuori discussione). Il già notevole environment mapping applicato alle carrozzerie si estende all'asfalto reso lucido dall'acqua, risultando nella riflessione di tutto quanto sormonti il percorso, dalle vetture (e rispettive luci) alla segnaletica perimetrale. Gli sbuffi d'acqua sollevati dai pneumatici sono generati in modo procedurale al pari dei polveroni apprezzabili nelle foto del circuito rallistico.

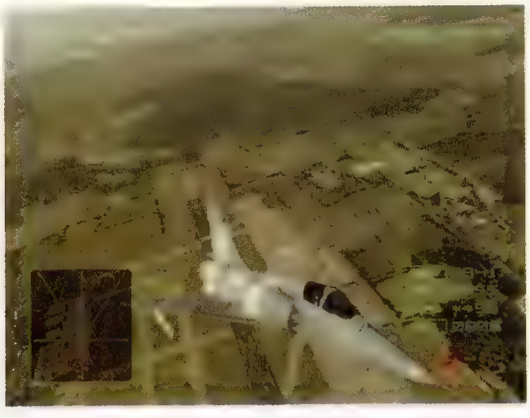
E con queste nuove immagini impresse nella memoria, non resta che continuare ad aspettare.



Ace Combat 4

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **N/A**





Nata in sordina nel lontano 1995 e maturata attraverso le successive due edizioni (in particolar modo nella seconda), la serie **Ace Combat** rappresenta indubbiamente un raro esempio di equilibrio perfetto fra plausibilità simulativa ed intrippo sparacchino.

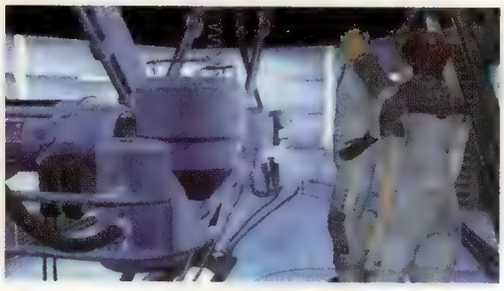
Un risultato ottenuto prediligendo il dogfighting ravvicinato agli attacchi dalla lunga distanza comunemente condotti "a bordo" dei simulatori di volo tradizionali. Dopo la *debacle* del mangone interattivo **AC3 Electrosphere** camuffato da simulatore di volo futuristico, Namco ritorna alle origini in questa quarta incarnazione della serie, la prima per PlayStation2. Abbandonati i velivoli hi-tech di **Electrosphere**, fanno il loro ritorno i più comuni mezzi in servizio presso le forze aeronautiche militari di mezzo mondo. Fra questi segnaliamo i francesi Rafaele e Mirage 2000, l'americano F-22 e il sovietico MIG-21. Non mancheranno altresì i classici F14 Tomcat, F15 Eagle, F16 Falcon, F18 Hornet e l'F117 Stealth Fighter (più altri da definire) ognuno contraddistinto dai consueti attributi prestazionali.

Come da consuetudine, il teatro degli eventi bellici è fittizio. Sul continente Yusia, due superpotenze minacciano da anni di scatenare una guerra planetaria finché una pioggia di meteore non devasta l'intero territorio. Piuttosto che porre rimedio alla catastrofe in un ritrovato clima di pace e collaborazione, le due fazioni acuiscono l'astio reciproco puntando entrambe alla conquista di un'isola poco distante, sede di una delle poche stazioni portuali sopravvissute alla catastrofe nonché di uno dei più possenti centri radar del continente. Ma tutto questo avrà poca rilevanza per il protagonista di **Ace Combat 4**, un ragazzo anelante vendetta per la morte della propria famiglia, occorsa durante uno degli attacchi lanciati dalla fazione rivale.

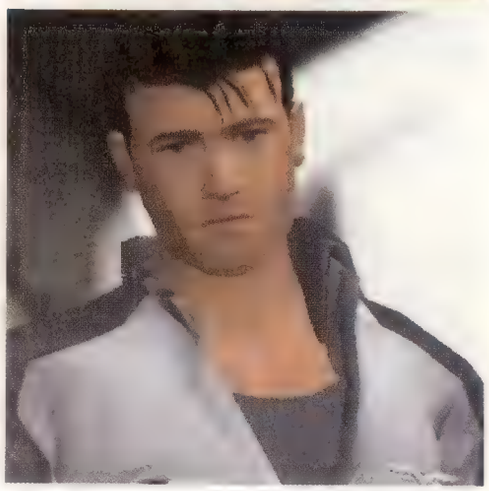
Dal punto di vista estetico **Ace Combat 4** ribadisce l'abilità di Namco nella resa fotorealistica di scenografie (con montagne innevate adombrate ad arte e gustosi riflessi solari sulla superficie marina) e velivoli (notate i riflessi metallici), mentre resta da vedere in che modo gli sviluppatori approfitteranno delle potenzialità offerte da PS2 in termini prettamente ludici. Sebbene conforti apprendere l'inedita possibilità di sganciare bombe sugli obiettivi a terra (e conseguentemente l'inclusione di nuove tipologie di missioni), il sospetto che il progetto si risolva in un remake in chiave 128bit di **Ace Combat** appare tutt'altro che infondato.

Phase Paradox

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **24 maggio (Giappone)**



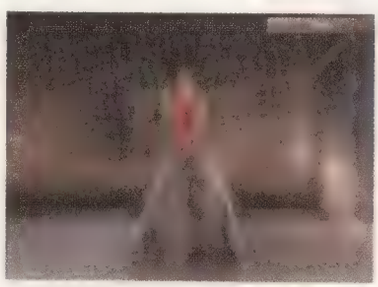
Volendo stimare le potenzialità di un gioco in funzione della campagna promozionale che ne precede la commercializzazione, **Phase Paradox** registrerebbe senz'altro bassissime percentuali. Sbucato dal nulla nella line-up SCEI per PlayStation2 i primi di gennaio, **Phase Paradox** era già in dirittura d'arrivo per il 22 marzo, prima che Sony lo posticipasse al 24 maggio. Cinque mesi dall'annuncio all'uscita rappresentato un lasso temporale invero ristretto se paragonati ai secoli intercorrenti fra la prima apparizione e la release finale di pezzi da novanta come **Metal Gear Solid 2** o **Gran Turismo 3 A-Spec**. Indubbiamente Sony ha ancora tempo per solleticare l'interesse, ma di fatto resta l'impressione che **Phase Paradox** sia un progetto per cui sbrigliare i mastini del marketing appare una scelta inutilmente dispendiosa. Eppure la trama intriga. Durante una missione di soccorso su pianeta Planet 220, l'astronave Gallant viene investita da una forte esplosione che ne causa forti danni alla struttura e la morte del 20% dell'equipaggio. Da quel giorno strani fenomeni preoccupano l'esistenza dei sopravvissuti: bizzarri cerchi di luce, malfunzionamenti meccanici e la mania di persecuzione che sembra affliggere un membro dell'equipaggio ("tutti mi attaccano!" grida paranoico) mettono i superstiti del Gallant sul chi va là. Il giocatore partecipa a quest'atmosfera di apprensione panico-genica investigando l'ambiente di gioco attraverso gli occhi di tre personaggi differenti, Jude (un giovane tenente), Renee (un comandante militare) ed Aila (uno scienziato), da comandare alternatamene durante l'avventura. Al di là di questi brevi accenni alla struttura di gioco, è noto che la storia si dispiegherà attraverso quattro ore di filmati in cui attori digitali particolarmente curati nell'animazione facciale reciteranno sulla scorta del doppiaggio registrato da attori professionisti negli studi di Hollywood. Resta da vedere se questa forte dedizione all'aspetto meramente narrativo/cinematografico di **Phase Paradox** non influirà negativamente su ciò che davvero conta: il gioco.



Shadow Hearts

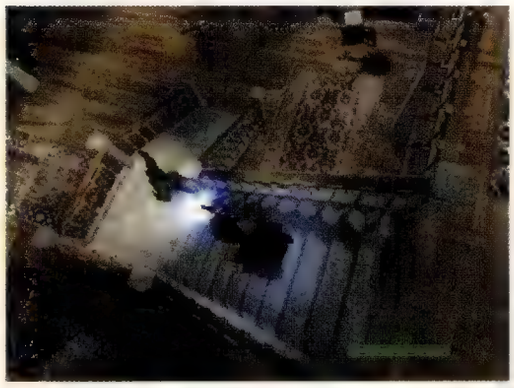
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Aruze** Sviluppatore: **Sacnoth** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **N/A**

Sperimentazione è lo spirito guida alla base di questo "anomalo" RPG di Sacnoth (**Koudelka**). Ambientato nella Parigi del 1913 (i giapponesi gradiscono molto le ambientazioni ispirate al Vecchio Continente, vedi **The Bouncer** o **Shadow of Memories**) **Shadow Hearts** si discosta dai canoni del genere con un sistema di combattimento a turni che fa forte affidamento sui riflessi e sull'abilità manuale dell'utente. Il cuore della novità sta tutta nel Judgment Ring, un cerchio posto nella parte in alto a destra dello schermo. Una lancetta gira su un quadrante suddiviso in spicchi. Ogni spicchio di colore giallo identifica una mossa d'attacco. Per avviare quest'ultima il giocatore è chiamato a premere il pulsante nel momento in cui la lancetta passa sopra uno degli spicchi in questione. Maggiore sarà la precisione e la tempistica dimostrata dall'utente, maggiore sarà la potenza dell'attacco, una regola che sommata alla possibilità di concatenare più attacchi nel tempo di un giro di lancetta lascia intuire la forte atipicità del sistema di combattimento offerto.
Il party di **Shadow Hearts** pare sarà composto da tre unità prestabilite di cui una, il protagonista Urmnaf Bout Hyuga, capace di acquisire sembianze e poteri degli avversari sconfitti in combatimento. Intrigante, non c'è che dire, ma per meglio valutare le potenzialità di **Shadow Hearts** non resta che attendere riscontri più concreti.

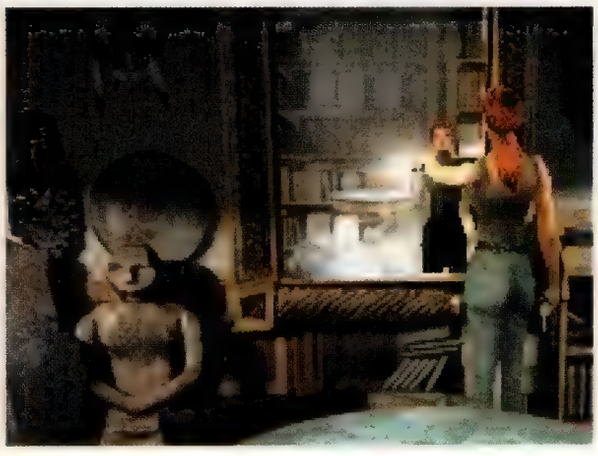


Alone in the Dark: The New Nightmare

Sistema: **PSone/PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Darkworks** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **12 settembre**



Nonostante il lungo periodo di silenzio trascorso dalla sua prima presentazione in pubblico risalente a maggio, **Alone in the Dark 4** è finalmente pronto ad approdare sui lidi silicei dei maggiori sistemi del momento. Ribattezzato **AITD: The New Nightmare**, il progetto Darkworks esclude il suffisso "4" per ovvie ragioni. Il progresso tecnologico, ma soprattutto i suoi principali derivati **Resident Evil** e **Silent Hill**, hanno radicalmente modificato il codice genetico dell'horror-adventure, riscrivendone daccapo le regole. **The New Nightmare** si rifà palesemente a queste regole sebbene provi a sintetizzarle in un unico pacchetto ludico che tenga anche in considerazione l'illustre antesignano francese. La suspense di **Silent Hill** e la cruda violenza di **Resident Evil** trovano citazioni ovunque, dalla torcia impugnata dai protagonisti (un uomo e una donna) all'uso di fondali bidimensionali, ma l'impiego di entrambi è strumentale all'innovazione. La luce gioca infatti un ruolo fondamentale nel processo esplorativo squarciando il buio degli ambienti per rivelare oggetti o quant'altro. L'introduzione di creature fotofobiche amplifica gli impieghi della torcia elettrica rendendola di fatto un'efficace arma difensiva. Già eccellente nella versione PSone e soprattutto Dreamcast, l'algoritmo di illuminazione dinamica promette di dare il massimo nell'annunciata versione PlayStation2, in uscita ad aprile nel contesto di un lancio contemporaneo multiformato. Resta da vedere in che modo Darkworks riuscirà a miscelare il meglio delle analoghe produzioni Capcom e Konami anche sul piano prettamente ludico.



UEFA Challenge 2001

Sistema: **PSone/PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **Aprile**

Cambiamenti in vista per la serie **UEFA Striker**. Con un colpo di mano inaspettato il franchise è passato dalle mani di Rage a un team interno di Infogrames, che i più maliziosi danno come composto da ex-membri della filiale di Sheffield di Rage stessa. Gossip a parte, la versione beta provata da **SuperConsole** non ha deluso le aspettative: pur avendo un'anima arcade che lo avvicina sicuramente più a **FIFA** che al sacro **ISS/Winning Eleven**, **UEFA Challenge 2001** si lascia giocare e la versione PlayStation sfoggia anche animazioni discrete e una buona velocità di gioco. Ingiudicabile al momento la versione PlayStation2, il cui sviluppo procede probabilmente con un leggero ritardo. Una chicca per finire: in un impeto di originalità, Infogrames s'è assicurata come testimonial italiani Fiore e Zambrotta. Saranno contenti i tifosi di Udinese e Juventus... Recensione ASAP.

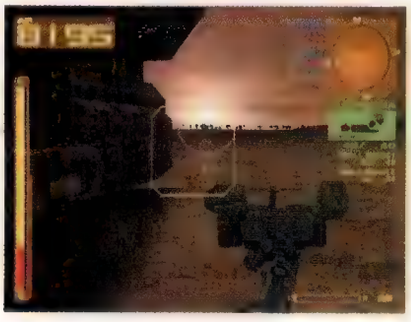
Half Life

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sierra** Sviluppatore: **Gearbox** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **2Q 2001**

Dopo l'annuncio di due mesi fa, Sierra e Gearbox hanno diffuso le prime immagini della versione PlayStation2 di **Half-Life**. Le differenze più evidenti rispetto all'edizione PC (ormai risalente a diversi anni fa) coinvolgono ovviamente la componente estetica, decisamente maturata in termini di complessità poligonale ed impreziosita con nuovi effetti particellari per la rappresentazione di fumo, fuoco e detriti, ma l'aspetto più significativo è senz'altro l'inclusione della modalità multiplayer in chiave cooperativa che ha fatto la fortuna degli add on **Team Fortress** e **Counter-Strike** su PC (ad opera dello stesso team Gearbox). Non è chiaro al momento se quest'ultima caratteristica si poggerà sul classico split screen o sulla connessione ad Internet. Confermato, invece, il supporto di mouse e tastiera USB. Previsto per il secondo trimestre di quest'anno, **Half-Life** appare destinato a sconvolgere il settore dei FPS per console con la stessa veemenza dimostrata in occasione della release PC. Tenetevi forte.

Armored Core 2 Another Age

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **From Software** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **12 aprile (Giappone)**



From Software ha annunciato **Armored Core 2 Another Age**, versione "riveduta e corretta" del primo mech suimulator per il nuovo sistema Sony. Piuttosto che limitarsi all'inclusione di nuove missioni (+100) e nuovi componenti dei mech (+26), la softco nipponica ha pensato bene (molto bene) di introdurre una delle caratteristiche più richieste dagli appassionati della serie: la modalità multyplayer on-line. Durante una presentazione occorsa a Tokyo nel mese di febbraio, From Software ha mostrato questa modalità in funzione, collegando due PS2 attraverso il modem PS2Gate di I-O Data (basato sul chipset Smart-SCM di Conexant). La connessione è stata eseguita secondo i protocolli di chiamata diretta - vale a dire una console chiama l'altra senza passare per un server dedicato. Sebbene il collegamento diretto garantisca prestazioni superiori (in quanto avulso dai problemi di intasamento), la spesa telefonica eventualmente sostenuta per chiamare utenti residenti al di là della propria città oppone un freno alle potenzialità del gaming on-line. Al momento di andare in stampa non è ancora chiaro se il prodotto finale supporterà esclusivamente questo tipo di connessione o permetterà anche di poggiarsi su server locali, e nulla è noto circa un'eventuale distribuzione sui mercati occidentali. Vi terremo aggiornati, non temete.

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Dreamcast. PSone www.astrocomputer.it GAME BOY COLOR DVD VIDEO

SEGA DREAMCAST PAL £ 249.000
PS ONE £ 245.000
GAME BOY COLOR £ 145.000
PS2 PAL £ 869.000

GAME BOY ADVANCE + 3 GIOCHI £ 699.000

DREAMCAST ACCESSORI

DC FIGHTING PADC	£. 29.900
DC MEMORY CARD 4MB	£. 39.900
DC MOUSE SEGA	£. 53.000
DC PAD SEGA	£. 49.900
DC PISTOLA MADCATZ	£. 54.000
DC RUMBLE PACK	£. 19.000
DC RUMBLE PACK SEGA	£. 36.000
DC TASTIERA SEGA	£. 59.000
DC VGA BOX	£. 39.000
DC VISUAL MEMORY	£. 49.900
GB ALIMENTATORE	£. 9.900
GB HANDY PACK	£. 45.000
GB SKATE LIGHT	£. 9.900
GB UNIVERSAL LINK	£. 15.000
N64 DUAL HERO	£. 54.000
N64 MEMORY EXPANSION	£. 75.000
PAD ECO	£. 9.900
PAD SAKKARA	£. 19.900
PS BATMAN PAD SHOCK 2	£. 44.000
PS BORSA	£. 19.900
PS CAVO LINK	£. 9.900
PS MOUSE	£. 19.900
PS2 DUAL SHOCK 2	£. 54.000
PS2 LINK CABLE	£. 32.000
PS2 MEMORY CARD 8 MG	£. 69.000
PS2 MULTITAP SONY	£. 79.000

DREAMCAST

CAPCOM VS SNK	£. 86.000
CHICKEN RUN	£. 86.000
CRAZY TAXI	£. 87.000
DINOSAUR	£. 86.000
ECCO	£. 69.000
F1 GP2	£. 86.000
FERRARI 355	£. 86.000
JETSET RADIO	£. 29.900
MAGNETIC NEO	£. 59.000
METROPOLIS STREET RACER	£. 86.000
NIGHTMARE CREATURES	£. 86.000
PAPERINO	£. 74.000
POWERSTONE 2	£. 59.000
QUAKE 3	£. 86.000
READY 2 RUMBLE	£. 39.000
READY 2 RUMBLE 2	£. 85.000
RESIDENT EVIL 3	£. 86.000
SAN FRANCISCO RUSH 2049	£. 49.000
SEGA GT	£. 86.000
SEGA RALLY	£. 44.000
SHENMUE	£. 96.000
SILENT SCOPE	£. 86.000
SONIC ADVENTURES	£. 39.000
SOUL CALIBUR	£. 39.000
SPACE RACE	£. 49.000
STREET FIGHTER 3 STRIKE	£. 84.000
SYDNEY 2000	£. 89.000
THE GRINCH	£. 86.000
TOMB RAIDER 5	£. 86.000
TOY STORY 2	£. 89.000
VIRTUA ATHLETE 2K	£. 69.000
VIRTUA TENNIS	£. 86.000

DREAMCAST USA

4 WHEEL THUNDER	£. 39.000
LA CARICA DEI 102	£. 49.000
DINO CRISIS	£. 59.000
EVIL DEAD	£. 59.000
FERRARI 355	£. 59.000
GTA 2	£. 39.000
GUNBIRD 2	£. 49.000
GUNDAM 0079	£. 29.000
MAKEN X	£. 49.000
NDA 2K1	£. 69.000
NIGHTMARE CREATURES 2	£. 29.000
PRO SKATER	£. 39.000
RESIDENT EVIL 3	£. 59.000
STREET FIGHTER 3 STRIKE	£. 39.000
TOMB RAIDER 5	£. 59.000
VANISHING POINT	£. 119.000

DREAMCAST JAP

AERODANCING	£. 29.900
BIO HAZARD 3	£. 59.000
CARRIER	£. 59.000
DAYTONA 2K1	£. 126.000
LAST BLADE 3	£. 126.000
LODOSS WAR	£. 69.000
SEGA MARINE FISHING	£. 49.000
SILENT SCOPE	£. 49.000
STREET FIGHTER 3 STRIKE	£. 49.000
VIRTUA ATHLETE 2K	£. 49.000

GAME BOY COLOR

DINOSAUR	£. 59.000
DONKEY KONG COUNTRY	£. 69.000
DRIVER 2	£. 59.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	£. 59.000
INDSPECTOR GADGET	£. 59.000
ISS 2000	£. 59.000
METAL GEAR SOLID	£. 59.000
PAPERINO	£. 59.000
PERFECT DARK	£. 69.000
POKEMON BLUE	£. 59.000
POKEMON GIALLO	£. 69.000
POKEMON GOLD USA	£. 89.000
POKEMON PINBALL	£. 69.000
POKEMON ROSSO	£. 59.000
POKEMON SILVER USA	£. 89.000
POKET RACING	£. 59.000
POWER RANGER	£. 59.000
PRO SKATER 2	£. 69.000
RAINBOW SIX	£. 59.000
SUPER CROSS	£. 59.000
THE GRINCH	£. 59.000
THE MUMMY	£. 59.000
TOCA TOURING	£. 59.000
TOM & GERRY	£. 59.000
WARIO LAND 3	£. 59.000
WOODPECKER RACING	£. 59.000

NINTENDO 64

A BUGS LIFE	£. 49.000
ARMY MAN	£. 49.000
BUSS HUNTER USA	£. 49.000
CARMAGEDDON	£. 49.000
DESCRUTION DERBY	£. 49.000
FIGHTING FORCE	£. 49.000
GAUNTLET LEGEND	£. 59.000
GEX 3	£. 49.000
HERCULES	£. 109.000
ISS 2000	£. 95.000
JEREMY SUPERCROSS	£. 49.000
LODE RUNNER 3D	£. 39.000
M. ASTROLANES	£. 49.000
MARIO PARTY	£. 49.000
MARIO PARTY 2	£. 109.000
MICKEY SPEED WAY	£. 109.000
MICROMACHINE TURBO	£. 49.000
MRC	£. 29.000
NASCAR 99	£. 39.000
NBA LIVE 2K	£. 59.000
NFL 2000	£. 39.000
NHL HOCKEY 99	£. 29.000
OFF ROAD CHALL.	£. 39.000
OLIM. HOCKEY 98	£. 29.000
POKEMON PUZZLE	£. 119.000
POKEMON STADIUM	£. 155.000
QUAKE 2	£. 49.000
READY 2 RUMBLE	£. 49.000
REVOLT	£. 49.000
ROADSTER	£. 49.000
S.F. RUSH 2049	£. 39.000
SHADOW GATE	£. 49.000
STAR WAR RACER	£. 69.000
SUPERCROSS 2000	£. 49.000
SUPERMAN	£. 39.000
TONIC TROUBLE	£. 49.000
TUROK RAGE WARS	£. 29.900
TUROK RAGEWARS USA	£. 39.000
TWIST SNOWBOARD	£. 49.000
VIGILANTE 8	£. 39.000
W. DRIVER CHAMP.	£. 59.000
XENA	£. 49.000
ZELDA	£. 59.000
ZELDA 2	£. 139.000

OFFERTA CONSOLE

SEGA DREAMCAST	£. 249.000
SONY PLAYSTATION ONE	£. 245.000
SONY PLAYSTATION 2	£. 875.000
GAME BOY COLOR	£. 145.000
GAME BOY ADVANCE + 3 Giochi	£. 699.000
SCHERMO PSONE	£. 279.000

INFO

SPESA CORRIERE 24/36 H	£. 20.000
POSTA PRIORITARIA	£. 14.000

PLAYSTATION PAL

AIR COMBAT	£. 29.000
ALEIN TRILOGY	£. 29.000
BEATMANIA	£. 89.000
BOMBERMAN	£. 29.000
BUST A MOVE 2	£. 29.000
CASPER	£. 58.000
COLIN MCRAE RALLY	£. 29.000
CRASH BASH	£. 69.000
DOOM	£. 29.000
DUCATI WORLD	£. 89.000
F1 2000	£. 69.000
FINAL FANTASY IX	£. 115.000
GALLINE IN FUGA	£. 79.000
HAERT OF DARKNESS	£. 29.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	£. 69.000
KOULDELKA	£. 74.000
LA SIRENETTA 2	£. 69.000
LE MANS 24 H	£. 29.000
LEGEND OF DRAGOON	£. 79.000
MEDAL OF HONOR 2	£. 75.000
RESIDENT EVIL	£. 29.000
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	£. 29.000
STREET FIGHTER ALPHA 3	£. 29.000
STRIDER 2	£. 49.000
TEKKEN	£. 29.000
THE MUMMY	£. 87.000
TOM & GERRY	£. 49.000
TOMB RAIDER	£. 29.000
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	£. 29.000
VANDAL HEARTS 2	£. 69.000

PLAYSTATION 2

DEAD OR ALIVE 2	£. 95.900
ETERNAL RING	£. 99.900
F1 CHAMP.	£. 99.900
FIFA 2001	£. 104.900
GRADIUS	£. 99.900
ISS	£. 99.900
KESSEN	£. 99.900
MADDEN 2001	£. 99.900
MOTO GT	£. 99.000
NHL 2001	£. 104.900
ORPHEN	£. 99.900
QUAKE ATTACK	£. 99.900
RAINMAN REV.	£. 99.900
RIDGE RACER 5	£. 99.900
SHADOW OF MEMORIES	£. 99.000
SILENT SCOPE	£. 99.900
SMUGGLER RUN	£. 99.900
SUPER BUSTMOVE	£. 59.900
TEKKEN TAG	£. 95.900
TIME SPLITTERS	£. 99.900
TOP GEAR DARE DEVIL	£. 99.900
XQUADE	£. 99.900
FINAL FANTASY IX	£. 129.000
LUNAR 2	£. 159.000
ONE	£. 19.000
RAGE RACER	£. 29.000
RESIDENT EVIL 3	£. 39.000
ROBOTRON X	£. 49.000

PLAYSTATION USA

FINAL FANTASY IX	£. 129.000
LUNAR 2	£. 159.000
ONE	£. 19.000
RAGE RACER	£. 29.000
RESIDENT EVIL 3	£. 39.000
ROBOTRON X	£. 49.000

PLAYSTATION JAP

BAKIUM (GCON)	£. 49.000
BIO HAZARD (GCON)	£. 49.000
METALSLUG X	£. 129.000

VIA VETURIA 68 - 00181 ROMA - TEL. 06786174 - FAX 0678348225
ADIACENZE METRO "A" FURIO CAMILLO - www.astrocomputer.it

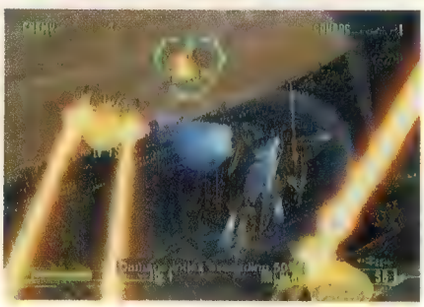
Contattate il nostro sito per avere le ultime novità

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN WEST** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Zone of the Enders

Atteso dal mondo videoludico come una potenziale killer application per PS2, **Zone of the Enders** ha raggiunto il suolo italiano in tempi straordinariamente brevi insieme all'attesa demo giocabile di **Metal Gear Solid 2**. Sfortunatamente la gioia derivante dal rapido adattamento si scontra con una qualità del prodotto inferiore all'eccellenza sperata...

di diego**cortese**



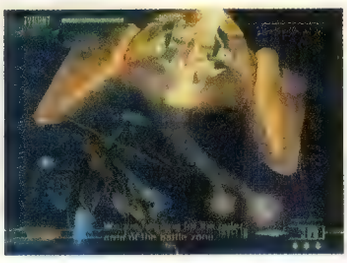
I Mummy Head sanno essere veramente fastidiosi quando attaccano in gruppo...

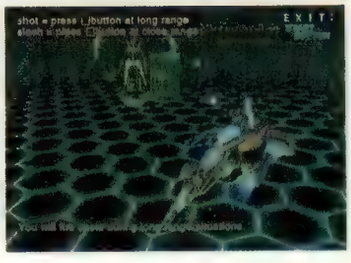
I palazzi abitati da civili sono segnalati mediante delle croci visualizzate sull'HUD.

Zone of the Enders rappresenta la concretizzazione di un'idea che Noriaki Okamura, membro chiave del team Kojima sin dal 1990, coltiva da diversi anni aspettando un hardware in grado di consentirgli di tradurla in realtà. Appassionato di fantascienza robotica, Okamura era intenzionato a trasporre efficacemente in un videogioco i classici temi dei robot-anime nipponici di tipo realistico degli anni '80 e '90. Da questo progetto è nato, grazie al supporto di Kojima stesso, un gioco d'azione che intende non tanto trasmettere al giocatore le sensazioni che si provano a pilotare un gigante d'acciaio alto decine di metri, ma permettergli di vivere in prima persona una tipica storia da serie animata robotica giapponese. Un Robot Animation Simulator, insomma, in cui la complessità delle simulazioni di mech uscite finora è stata rigettata in favore di una struttura di gioco più immediata e maggiormente legata al costrutto narrativo.

La trama e l'universo ideati da Okamura per **Zone of the Enders** racchiudono in sé elementi provenienti dalle più popolari serie animate nipponiche di quest'ultimo ventennio. Le vicende narrate si svolgono interamente nella colonia spaziale Antilla, posta in orbita attorno ad Europa (una delle lune di Giove). Qui Leo Stenbuck si trova casualmente coinvolto in una battaglia tra le UN Space Force e il gruppo terrorista Bahran che lotta per l'indipendenza di Marte. Durante la sua fuga si imbatte casualmente nel Jehuty, mech (o meglio Orbital Frame) di nuova generazione che costituisce uno dei due bersagli dei terroristi. Dimostrando di possedere una certa attitudine al pilotaggio, Leo viene convinto a trasportare il Jehuty verso la nave di trasporto a cui era destinato. L'operazione che viene naturalmente ostacolata dalle forze di Bahran, in special modo dalla spietata Viola. Nella sua missione Leo è aiutato dall'intelligenza artificiale del mech A.D.A., i cui contatti con il ragazzo la porteranno ad assumere un comportamento sempre più umano. Nonostante le promesse di profondità e spessore da parte di Okamura, la trama di **Zone of the Enders** è meno soddisfacente di quanto sperato: più che sembrare la sceneggiatura di una serie televisiva o di un lungometraggio animato, l'impressione che si ha al termine del gioco è quella di aver assistito al prologo di una storia al termine del quale il giocatore è lasciato con troppi quesiti insoluti. Il difetto è aggravato da un tipo di narrazione non efficacemente distribuita nel corso del gioco, che vede concentrare nella parte iniziale e finale le sequenze più emozionanti, con pesanti cadute di tono nella parte centrale. Quest'ultima vede un'interazione tra i personaggi limitata alle sole figure di Leo e A.D.A., con sporadiche partecipazioni di alcuni comprimari. Ad eccezione del protagonista e dell'intelligenza artificiale del Jehuty, le caratteristiche psicologiche e il passato degli altri personaggi vengono rivelate solo al termine dell'avventura, dal finale per altro eccessivamente aperto, portando il giocatore ad affezionarsi a loro praticamente a gioco concluso.

Dal punto di vista strutturale, **Zone of the Enders** può essere diviso in tre parti distinte. L'avventura ha inizio con una sezione propedeutica lineare, studiata per introdurre il giocatore agli elementi principali del sistema di gioco. In questa fase è offerto un tutorial che illustra il sistema di controllo del Jehuty in vari capitoli, divisi in parti descrittive e di pratica delle nozioni acquisite. Segue poi la sezione principale, durante la quale Leo deve seguire il piano elaborato da A.D.A. per riuscire ad attraversare l'intera colonia e raggiungere l'astronave Atlantis. Un'operazione subordinata al raggiungimento di determinati obiettivi da affrontare in una sequenza prefissata: questi si possono riassumere nell'ottenimento di password, armi ed equipaggiamenti attraverso l'abbattimento di determinate formazioni nemiche o la distruzione di Porters (contenitori la cui eliminazione provoca la materializzazione di un oggetto). L'ordine di esecuzione delle varie missioni è stato orchestrato in modo da costringere il giocatore a tornare più volte nelle aree di gioco che si rendono accessibili con il progredire della storia. Il movimento tra le varie aree avviene attraverso la modalità di volo, una visuale panoramica dell'interno della colonia nella quale i settori esplorabili sono identificati da riquadri. Posizionandosi sopra di essi e premendo un apposito pulsante, il Jehuty si abbassa di quota raggiungendo il luogo desiderato dopo un breve caricamento. Le aree di gioco, caratterizzate da una discreta varietà morfologica, sono circoscritte da confini invalicabili delineati da una griglia semi-trasparente. Il loro interno è pattugliato da svariate formazioni nemiche che vengono rigenerate ogni qual volta si riaccede all'area di gioco. Ad eccezione di poche sezioni, le ambientazioni sono ricche di edifici e strutture che reagiscono ai colpi diretti



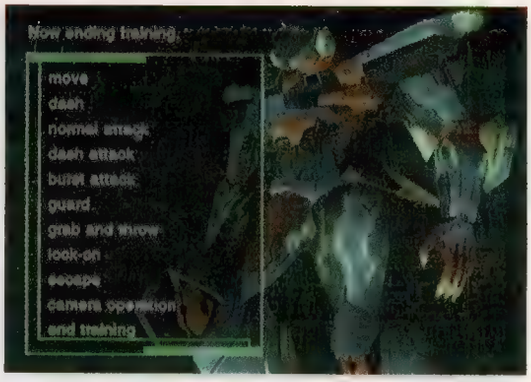


Nel Versus Mode la gestione dell'avversario può essere affidata sia ad un amico che alla CPU

contro di essi con spettacolari esplosioni. Mentre normalmente l'elevata interattività con i fondali costituisce un semplice elemento cosmetico, vi sono alcune fasi di gioco in cui questa va tenuta altamente in considerazione. Si tratta delle operazioni di salvataggio, che secondo Okamura avrebbero dovuto incrementare la drammaticità e il potenziale di coinvolgimento dell'azione ponendo il giocatore dinnanzi ad un bivio: scegliere se proseguire nella propria missione oppure accorrere al salvataggio della popolazione della colonia. Il dilemma in realtà risulta avere un peso psicologico e ludico nettamente inferiore al previsto, in quanto vi è più di un motivo che porti ad optare per la seconda opzione. Decidere di proseguire nella missione prima o dopo essere accorsi in salvataggio della popolazione non comporta variazioni di rilievo nell'evoluzione della trama. Preferire il recupero degli equipaggiamenti che appaiono saltuariamente nelle aree già visitate consente di ottenere sempre il medesimo oggetto. Infine scegliere di ignorare la richiesta di aiuto influisce negativamente sul giudizio che viene assegnato al termine del gioco. L'idea avuta da Okamura risulta dubbia non solo dal punto di vista emotivo, ma anche da quello strutturale. Le cinque missioni di salvataggio proposte nel corso dell'avventura presentano infatti un livello di difficoltà assai incostante ed una composizione che rende spesso la preservazione di civili ed edifici una questione di mera fortuna. A questo va aggiunta l'eccessiva severità del metro di valutazione con cui viene attribuito il voto al termine delle operazioni, la cui media influisce sul giudizio finale del gioco accennato in precedenza. Considerate le pesanti penalizzazioni per la minima perdita di strutture e vite umane, e l'elevatissima fragilità degli edifici, si è obbligati ad agire come se ci si trovasse a partecipare ad una rissa in una cristalleria: è sufficiente che un solo proiettile vagante sparato dalla propria arma, o da quella di un nemico, raggiunga una struttura del fondale per vanificare l'esito dell'intera missione. Raggiunto l'altro capo della colonia, **Zone of The Enders** riassume un tipo di progressione lineare, nel quale sono concentrati la maggior parte dei combattimenti contro i boss. Al termine di quest'ultima fase, dopo un tempo medio di sei ore di gioco a livello Normal (che si riducono a meno di due se lo si affronta a livello Easy), l'avventura ha termine con una pagella finale che giudica l'operato del giocatore.

Un'aggiunta palesemente inserita per stimolare la rigiocabilità. Difatti, completare **Zone of the Enders** non necessita sforzi eccessivi, ma riuscire ad ottenere voti elevati richiede abilità, esperienza ed un pizzico di fortuna.

Rispetto alla demo provata alcuni mesi fa (esaustivamente descritta in **SC**77), il sistema di controllo non ha subito variazioni confermandosi estremamente immediato ed istintivo, forse troppo. La facilità con cui si eseguono repentini cambi di direzione nei corpo a corpo e l'elevata efficacia della spada rispetto alle decisamente più lenti e meno potenti armi a lungo raggio, riduce la maggior parte dei combattimenti ad una semplice pressione frenetica dei pulsanti di attacco e dei booster. Difetto a cui si aggiunge una certa mancanza di varietà dei modelli di mech in forze al gruppo di Bahran. Solo i nemici dotati di un livello elevato di esperienza, che appaiono con frequenza esclusivamente nelle modalità Hard e Very Hard, costringono ad impiegare un minimo di tecnica contrastando efficacemente le strategie più elementari. Per riuscire ad avere la meglio contro tali avversari è necessario sfruttare le sedici armi secondarie con cui è possibile equipaggiare l'Orbital Frame. Oltre al recupero di armi ed all'acquisizione di livelli di esperienza per incrementare la resistenza del mech, il Jehuty non presenta altre possibilità di personalizzazione. Le munizioni necessarie per alimentare le armi secondarie e gli item utilizzati per ripararlo vengono recuperati in abbondanza nell'area di gioco oppure abbattendo le squadriglie nemiche. Allo scopo di non rendere alcune situazioni di gioco troppo frustranti, la reattività delle formazioni avversarie è limitata ai bersagli che si trovano vicino ad esse ad una quota pari alla loro. In questo modo è possibile assumere tattiche di disimpegno riducendo il proprio profilo visivo nel caso la precaria situazione fisica del proprio mech lo richieda. Quando però lo scontro con un unità nemica ha inizio, quelle situate nelle zone limitrofe vengono immediatamente fatte convergere nel luogo della battaglia. Di conseguenza i combattimenti avvengono spesso contro svariati avversari che attaccano da direzioni differenti. Le poche eccezioni sono principalmente costituite dai duelli contro l'Orbital Frame di Viola e del suo comandante, oltre alle battaglie contro i giganteschi boss. Questi ultimi si comportano come i classici nemici di fine livello di uno sparatutto ripetendo ciclicamente



i medesimi attacchi e mostrando i propri punti deboli solo saltuariamente. L'istintività intrinseca del sistema di combattimento si rivela pesantemente nel Versus Mode, che si rende disponibile al termine del gioco, principalmente a causa dell'impossibilità di impiegare le armi secondarie e per il numero esiguo di mech impiegabili. A meno di non sfidare un amico che non intenda ridurre il duello ad un mero caotico mulinare di spade o non si affrontino nemici gestiti dalla CPU con un alto livello di difficoltà, i combattimenti tendono a degenerare in una confusa zuffa prima di tecnicità.

Mentre l'aspetto strutturale e narrativo di **Zone of the Enders** dà adito a più di una critica, quello puramente tecnico lascia assolutamente esterrefatti. I modelli poligonali dei mech appaiono curati sia dal punto di vista stilistico che del dettaglio. Le ambientazioni, specialmente quelle urbane, offrono una sbalorditiva ricchezza di particolari quali palazzi che lasciano intravedere le stanze da dietro le finestre, veicoli posteggiati nei parcheggi, passaggi pedonali sopraelevati ed illuminazione stradale. Per dare l'illusione dell'ampiezza della colonia è stato fatto uso di immagini bidimensionali e poligoni in modo a offrire una profondità della visuale che si estende a perdita d'occhio. Allo scopo di non appesantire eccessivamente il motore grafico, alcuni elementi dello sfondo vengono oscurati per poi essere rischiariti gradualmente una volta illuminati dalla luce emessa dal Jehuty. Praticamente assente l'effetto nebbia (presente solo in un'area di gioco). La straordinaria interazione con gli elementi dello sfondo è esaltata da una realistica quanto spettacolare rappresentazione delle esplosioni. I palazzi deflagrano in mille pezzi di cemento e schegge di vetro, trasformandosi in scheletri di metallo infuocati mentre i depositi di carburante decollano verticalmente come razzi. Assolutamente straordinario l'impiego degli effetti speciali che comprende un vasto campionario di giochi di luce, trasparenze, effetti particellari, motion blur e distorsioni. Colpiscono in particolar modo il realismo con cui sono rappresentati fumo e fiamme, le tracce lasciate dai piedi del Jehuty quando tocca il suolo e la particolare deformazione dell'immagine provocata da lanciafiamme e lance energetiche. Un risultato pregevole ottenuto senza sacrificare velocità e fluidità, che rimangono sempre a livelli straordinari. A parte alcuni casi estremi, quali il passaggio sotto dei ponti o il posizionamento dei nemici sulla verticale del proprio mech, il sistema di gestione delle visuali non perde mai di vista l'azione nemmeno quando si affrontano diversi bersagli contemporaneamente. Per quanto riguarda il comparto sonoro ci duole segnalare una prestazione dei doppiatori statunitensi piuttosto discutibile che ci porta a rimpiangere le tracce audio giapponesi ascoltate nella demo. Generalmente la colonna sonora techno del gioco lascia piuttosto indifferenti, a parte la splendida musica dei titoli di testa e i tre brani cantati impiegati per le sequenze di apertura e chiusura. Di buon livello l'adattamento nostrano caratterizzato dalla mancanza delle sempre meno frequenti bande nere e da una velocità d'animazione pari (se non addirittura superiore, parrebbe) a quella della versione NTSC. L'inclusione della sola traccia audio inglese è in parte compensata dalla presenza di sottotitoli in italiano.

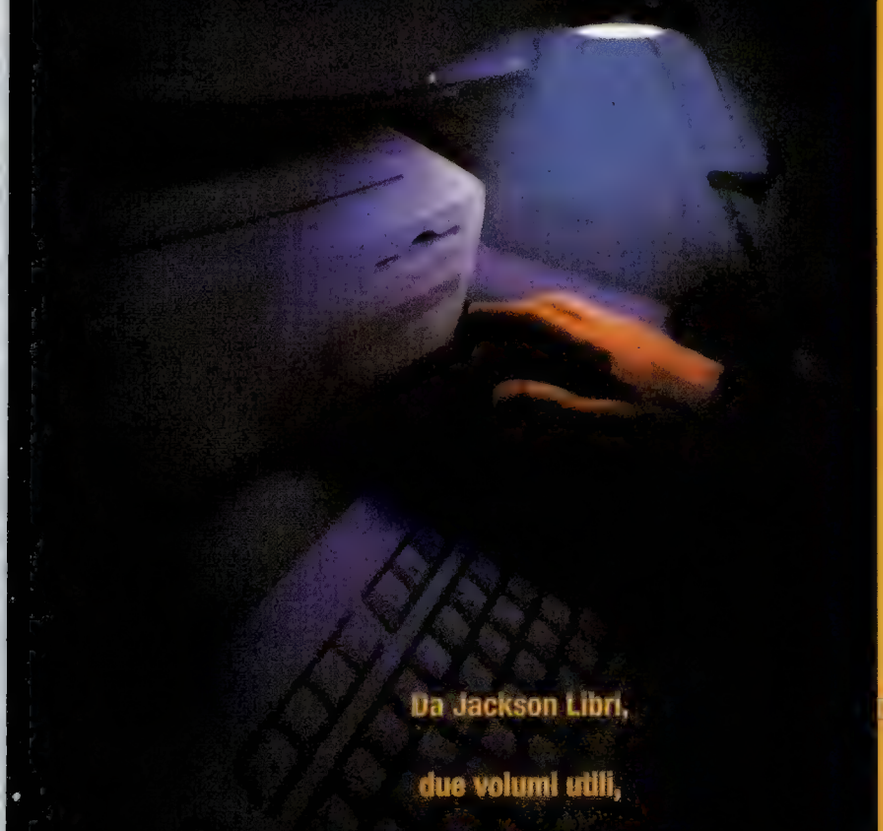
In breve, **Zone of the Enders** rappresenta un progetto non sufficientemente sviluppato in tutti i suoi elementi, che provoca nel giocatore emozioni fortemente contrastanti. Inizialmente la spettacolare veste grafica, l'immediatezza del sistema di controllo e l'originalità della struttura di gioco lasciano assolutamente estasiati. Quando nella parte centrale la narrazione della storia inizia a rallentare di ritmo e la progressione della trama costringe a ritornare più volte in aree già visitate, si rimane leggermente infastiditi e di conseguenza speranzosi che si tratti di una soluzione per allargare i tempi di gioco. Nel momento però in cui la storia subisce un'accelerazione e la struttura di gioco assume una maggiore varietà, l'avventura termina lasciando una fastidiosa sensazione di insoddisfazione. Sentimento che viene compensato affrontando nuovamente il gioco per collezionare tutti gli elementi aggiuntivi, magari incrementando il livello di difficoltà. Così facendo si scoprono nuove esaltanti sfumature della struttura di gioco, ma anche l'eccessiva severità con cui viene assegnato il voto finale. Per quanto non privo di difetti, **Zone of the Enders** risulta comunque un titolo godibile da mostrare con orgoglio ad amici e parenti come esempio delle capacità di PS2. Se poi si considera la presenza della demo di **Metal Gear Solid 2**, l'acquisto del gioco deve essere tenuto in seria considerazione…

voto 8 su 10

Durante la modalità di volo i riquadri rossi mostrano le zone da cui provengono le richieste di aiuto e quelli blu indicano i luoghi da raggiungere per progredire nella missione.

Quando ci si sgancia dagli avversari bisogna nascondersi alla loro vista per alcuni secondi prima che essi smettano di inseguirci.

ASSICURATI UNA GRANDE RETE DI PROTEZIONE.



Da Jackson Libri,

due volumi utili,

dedicati alla tua sicurezza

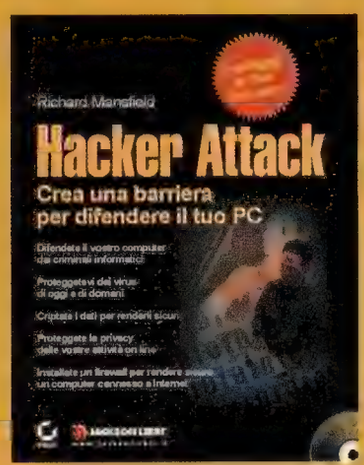
e alla tua privacy

anche durante

la navigazione in Internet.

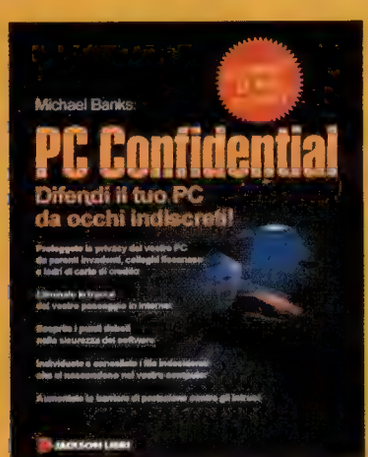
HACKER ATTACK Questo libro ti aiuterà a proteggere il tuo computer, i tuoi interessi economici, il tuo sito Internet e la tua privacy dai possibili attacchi degli hackers, sempre più numerosi e agguerriti. Un esperto di sicurezza informatica ti spiegherà i principi e le tecniche, dalle più semplici alle più complesse, per contrastare efficacemente i virus e gli intrusi in genere. Il CD-ROM allegato contiene numerosi programmi per la sicurezza informatica, che permettono di ottenere una completa protezione dei dati personali.

Codice 2553 - Pag 288 - Con CD-ROM - L. 49.000 (€ 25,31)



PC CONFIDENTIAL Se a casa o in ufficio utilizzi un PC facilmente accessibile ad altri utenti, questo è lo strumento ideale per te. PC Confidential ti spiega, con un linguaggio semplice e diretto, le attività e le pratiche di configurazione da adottare per proteggere facilmente il tuo PC da sguardi indiscreti. Esempi su esperienze reali, trucchi e segreti ti mostreranno come criptare le tue e-mail, nascondere file e tutte le informazioni e attività personali.

Codice 2542 - Pag 224 - Con CD-ROM - L. 49.000 (€ 25,31)



JACKSON LIBRI

MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA

www.futura-ge.com

www.jacksonlibri.it

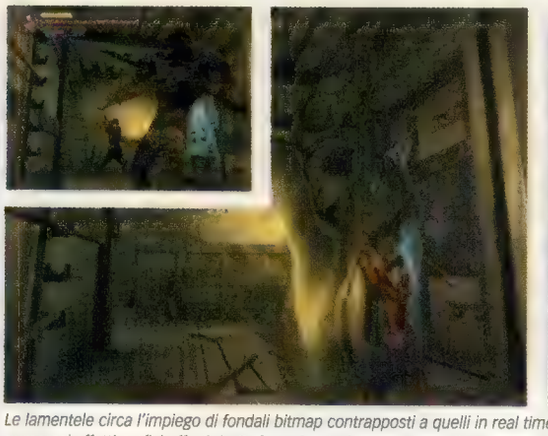
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ACTION/ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Onimusha: warlords

A differenza di Square, Capcom tiene fede alle promesse traducendo in realtà le aspirazioni palesate da **Onimusha** durante il suo lungo processo di sviluppo. Diamo il benvenuto al primo esemplare di survival horror capace di infrangere lo stereotipo di **Resident Evil**.

di marcello**cangialosi**

*Lo zoo demoniaco di **Onimusha** racchiude esemplari di rara bellezza, marcatamente diversificati per comportamento e tecniche offensive. Ognuno di essi suggerisce l'impiego di armi e tecniche di combattimento specifiche.*



*Le lamentele circa l'impiego di fondali bitmap contrapposti a quelli in real time di **Dino Crisis** o **Code Veronica**, perdono forza al cospetto dei numerosi effetti grafici offerti da **Onimusha**. In foto una sorta di uomo-lucertola sfoggia uno stupefacente sistema di mimesi. Notate la distorsione che coinvolge tanto il fondale 2D quanto il modello poligonale di Samanosuke (foto a sonistra).*

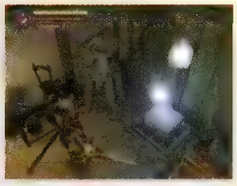
Concepito su PlayStation (e mai su Nintendo64, come continuano a sostenere in tanti, cfr. **SPC**61 pag. 50) e dirottato su PlayStation2, **Onimusha** è esattamente questo: un gioco PSone con grafica da PS2. Un male? Non necessariamente. Scusate la banalità ma "un gioco è un bel gioco a prescindere dal sistema su cui gira". Se poi vanta un trittico di grafica/effetti/animazioni da urlo grazie alla potenza delle nuove tecnologie tanto meglio. Ma non fraintendetemi: non è solo nella cosmesi che **Onimusha** si distingue dalle analoghe produzioni Capcom. Al di là del sistema di combattimento in sé – che da solo sarebbe sufficiente per prendere le distanze da **Resident Evil** e **Dino Crisis** – l'ultimo lavoro Capcom mette in tavola una soddisfacente serie di innovazioni concettuali che, di fatto, soffiano aria fresca su un genere ormai stantio, gettando altresì solide fondamenta per l'edificazione di un nuovo, intrigante franchise.

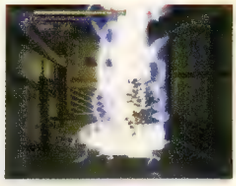
Sebbene affisso nella cornice storica del Giappone del 1560, **Onimusha** racconta di demoni e zombie, di una principessa da salvare e di Samanosuke Akechi, l'impavido samurai che avrà l'incarico di farlo. Rigore storico e sfrenata fantasia coesistono nell'allegorica rappresentazione del medioevo nipponico sceneggiata da Flagship. Da un lato gli eserciti di Nobunaga e Yoshitatsu si scontrano sul campo di Okehazama, dall'altro improbabili forze del male insidiano il castello di Inabayama, dimora della giovane principessa Yuki rapita dai demoni per scopi che è bene non rivelare in questa sede. L'impostazione di base è pertanto analoga a quella di qualsiasi altro survival horror capcomiano: il giocatore da una parte e gli zombie dall'altra. Ma le similitudini finiscono pressappoco qui. Sebbene basato sui principi del genere di appartenenza, **Onimusha** osa negarne alcuni elementi cardinali sbilanciando il rapporto fra action ed adventure. Tutto sta nell'introduzione del Demon Gauntlet. Il maglio magico su cui ruota l'intera meccanica di gioco di **Onimusha**. Come ripetuto fino alla noia nelle numerose anteprime pubblicate su **Super Console**, il giocatore ha modo di assorbire l'energia rilasciata dai nemici uccisi, racchiudendola nel gauntlet. Tre gli elementi assimilabili: energia vitale, mana e punti esperienza. Ognuno di questi tre elementi contribuisce a ridisegnare completamente il profilo del classico survival horror. Partiamo dal primo, l'energia vitale (rappresentata da una sfera energetica gialla). La possibilità di acquisirla durante i combattimenti lascia intuire il ridimensionamento del ruolo delle erbe (di fatto rare in **Onimusha**). Monitorizzando il livello energetico del protagonista, il sistema fa in modo di aumentare o diminuire l'occorrenza con cui i nemici uccisi rilasciano forza vitale. In questo modo l'uso e soprattutto l'accumulo delle erbe (o dei più potenti medicinali) perde progressivamente importanza man mano che il giocatore acquista una tale padronanza col sistema di combattimento da provvedere autonomamente al recupero dell'energia assorbendo quella ricavata dai nemici. I giocatori più abili potranno in un certo senso ignorare i sistemi curativi tradizionali, mentre i novizi faranno bene ad accumulare scorte che li sostengano durante il processo di studio delle tecniche di combattimento. In entrambi i casi, comunque, è bene evitare di presentarsi al cospetto dei boss privi di erbe o medicinali (i danni inflitti sono tendenzialmente meno che proporzionali rispetto all'energia vitale rilasciata).

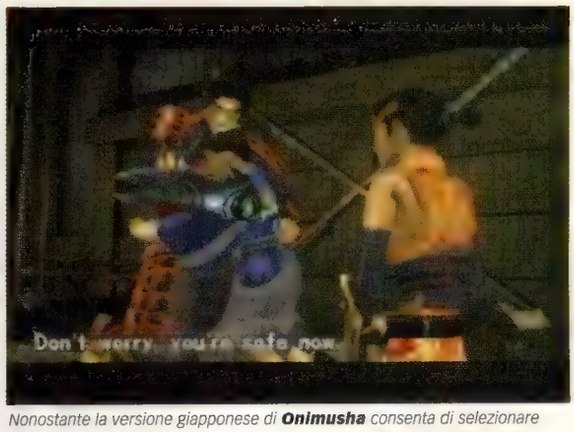
La mana, rappresentata da una sfera energetica azzurra, ricarica la magia racchiusa nelle armi mistiche recuperabili durante il gioco (analizzeremo queste ultime in seguito). In questo caso non esistono surrogati "fisici" che permettano di recuperare la magia persa durante l'esecuzione degli attacchi speciali. Al di là di alcuni punti di approvvigionamento allocati nei pressi dei save point, l'unico modo per assicurarsi la dovuta scorta di mana è darle di santa ragione, il che, inutile dirlo, incentiva i combattimenti scoraggiando l'evasione come accade in **Resident Evil**. Il terzo ed ultimo elemento inedito nel genere sono i punti esperienza (termine improprio per definire gli "spiriti dei demoni"). Anche in questo caso, l'acquisizione avviene in maniera analoga a quanto visto per l'energia vitale e la mana.

La sfera energetica, stavolta, è di colore viola. Sebbene venga intuitivo supporre un sistema di sviluppo del proprio alter ego simile a quello dei RPG, in verità le cose funzionano in modo diverso. Samanosuke non "cresce" automaticamente con la sola acquisizione dei punti esperienza, ma è il giocatore a decidere come distribuirla. Accedendo ad alcuni chioschetti sparsi per l'ambiente di gioco (di fatto i punti di salvataggio), l'utente ha la possibilità di impiegare l'esperienza accumulata per upgradare l'armamentario ed alcuni item (le erbe possono essere "trasformate" in medicinali, ad esempio), ma soprattutto gli Orb. Ne esistono tre (del fulmine, del fuoco e dell'aria) ognuno associato ad un'arma specifica (di cui, giuro, parlerò più avanti), ma soprattutto al tipo di sigillo apposto sulle porte che collegano i vari ambienti di gioco. Laddove in **Resident Evil** sono esclusivamente una chiave o l'attivazione di un meccanismo o la risoluzione di un puzzle, i sistemi d'accesso alle aree inesplorate del gioco, in **Onimusha** rappresentano una rarità piuttosto che la norma. Per progredire è imperativo sbloccare i sigilli che chiudono gli ingressi.

Per farlo è necessario soddisfare due requisiti: a) possedere l'Orb adatto (il sigillo del fuoco si sblocca con l'Orb del fuoco, quello del vento con l'Orb del vento e così via) e b) upgradare l'Orb. Le porte in **Onimusha** possono essere infatti bloccate da uno, due oppure tre sigilli per aprire i quali è indispensabile avere l'Orb relativo al medesimo livello (appunto primo, secondo o terzo). Lo scopo di questa trovata è (di nuovo) invitare al combattimento, all'azione, connotato primario di **Onimusha**. Solo ammazzando demoni e recuperandone le anime si guadagna la possibilità di upgradare gli Orb e di avanzare nel gioco. Non esiste altro modo.







*Nonostante la versione giapponese di **Onimusha** consenta di selezionare parlato e sottotitoli in inglese, si sconsiglia di approfittarne per il parlato (lasciatelo in lingua originale). Non solo apprezzerete la sincronizzazione col labiale e la maggiore qualità recitativa dei doppiatori nipponici, ma eviterete di sorbirvi la versione "politically correct" di **Onimusha**. Da quale parte del corpo è fuoriuscito il pungiglione della donna-vespa?*

Più in generale, la facoltà di assorbire gli elementi rilasciati dai nemici è controbilanciata dall'obbligo di farlo entro un tempo prestabilito (pena l'evaporazione della preziosa ricompensa), aspetto, quest'ultimo, che arricchisce i combattimenti con un pizzico di gradevole tatticismo (durante la fase di "risucchio" non è possibile difendersi o muoversi pertanto è bene assicurarsi di non essere disturbati nel corso dell'operazione).

Sebbene apparentemente ridondante e noiosa, tutta questa pappardella sull'energia vitale, sulla mana e sui punti esperienza, ha lo scopo di mettere in luce il cuore delle innovazioni introdotte da **Onimusha**. Le altre riguardano caratteristiche accessorie comunque gradite e meritevoli di menzione. Quanti di voi detestano i bauli di **Resident Evil**? Quanti di voi hanno accompagnato con sbadigli l'oziosa ricerca di un baule da cui prelevare un oggetto dimenticato, improvvisamente divenuto essenziale per il proseguo dell'avventura? Ebbene **Onimusha** libera il giocatore dall'onta del dubbio *"lo lascio nel baule o me lo porto dietro non si sa mai?"* offrendo spazio d'inventario illimitato. Nonostante esitano i classici punti di salvataggio, scompare anche l'esigenza di raccogliere ink ribbon *et similia* (magari lasciati in un baule distante) per poter accedere alla memory card. Basta posizionarsi dinnanzi ad un chioschetto, premere un tasto, salvare e arrivederci. Rapido e indolore (ironico constatare che simili caratteristiche, di fatto banali in ogni avventura che si rispetti, acquistino i caratteri di un'innovazione in **Onimusha**).

Dal punto di vista prettamente "elucubrativo", l'ultimo lavoro Capcom si distingue dai precedenti limitando al minimo l'occorrenza degli "enigmi idioti" privilegiando, piuttosto, il puzzle solving puro. Molto spesso si è chiamati a risolvere meccanismi soggiaciuti da logiche complesse seppure non troppo imperscrutabili. Particolarmente interessanti i "trick box", dei bauli (no, non quei bauli) chiusi da una sorta di combinazione per sbloccare la quale è necessario riordinare tasselli entro un certo numero di mosse prestabilito. In altre circostanze, un tempo limite aggiunge pathos e tensione al processo di risoluzione di un (dannatissimo) puzzle...
Il marcato distacco fra la furia blastatoria respirata durante i combattimenti e la calma riflessione imposta dai puzzle, aiuta a diversificare l'esperienza ludica tenendo ben lontana la noia.

Al di là delle seppur rilevanti novità di cui **Onimusha** è indubbiamente latore, l'ultimo lavoro di Capcom offre una cosmesi assolutamente sconvolgente sebbene ancorata alla classica impostazione della serie **RE** a 32bit. I primi momenti di gioco sono rivelatori in tal senso. Attraverso uno stupendo filmato in CG (pallido preludio alla sconvolgente sequenza finale che allieterà i vincitori di **Onimusha** – mai visto niente di così emotivamente galvanizzante e tecnicamente scioccante prima d'ora in vita di chi scrive), il giocatore viene calato nell'esotica atmosfera confezionata da Capcom, ma la prima sperimentazione del sistema di controllo riporta indietro nel tempo. La filosofia del character relative persiste nonostante il progresso tecnologico, lasciando temere che l'impronta arcade di **Onimusha** sia condannata a non potersi esprimere al meglio. Idem per i fondali, ancora, ottusamente, bidimensionali. Ma sarebbe ingiusto criticare queste scelte per una mera questione di principio. Bastano pochi minuti di gioco, infatti, per entrare in simbiotica sintonia col proprio alter ego digitale e scagliarsi con inusitata snellezza in furiosi combattimenti all'arma bianca contro nemici multipli fra sciabolate, animazioni impeccabili ed effetti grafici di indubbio fascino. Due sistemi di lock-on, uno automatico, l'altro manuale, coesistono ed agevolano il fluire degli scontri. Samanosuke punta automaticamente il nemico più prossimo lasciando al giocatore il compito di sferrare l'attacco. Alternativamente è possibile inibire l'auto-puntamento per dedicarsi ad un nemico ben preciso: tenendo premuto un tasto dorsale si aggancia la vittima, le si ruota attorno agendo sul D-Pad (gli stick analogici sono disabilitati), e si combatte. Furiosamente, ciecamente. Sentendosi sempre padroni dell'azione. La ripetuta pressione del tasto d'attacco genera balletti offensivi di rara bellezza su cui il giocatore ha potere decisionale su tempistica e destinazione. Thumb! (termine onomatopeico che sta per "pressione del tasto") e parte una sciabolata obliqua da destra a sinistra. Subito dopo thumb! e ne segue un'altra da sinistra a destra. Thumb! fendente verticale spacca-cranio. Thumb! thumb! thumb! ed è bagarre di combo. Ma non finisce certo qui. Man mano che si procede nel gioco il sistema di combattimento svela con la pratica le sue peculiarità. Si scopre, ad esempio, la possibilità (e l'utilità) di far cadere l'avversario sferrandogli un calcio all'addome. Non ne resta ferito, ma mentre è steso per terra è possibile avvicinarlo e piantargli la katana nel costato. Morte subitanea in questo caso. Qualora lo zombie cada prima che si completi la combo di attacco, le mosse rimanenti non si sprecano nell'aria, ma vengono automaticamente ridirezionate verso il nemico più vicino. Se invece si desidera inveire sull'obiettivo originario basta tenere premuto il dorsale per il lock-on manuale. Semplice ed assolutamente appagante. Un tasto deputato alla parata, infine, completa nel migliore dei modi un sistema di combattimento che sorprende per complessità considerato il genere in cui ha dimora, e che quasi avvicina **Onimusha** ad uno slash'em up piuttosto che al classico action/adventure (a gioco concluso non è raro sorprendersi con la voglia di rigiocare per il solo piacere di combattere). Discorso analogo per Kaede, giovane collega di Samanosuke chiamata in causa in momenti di gioco prestabiliti. Priva del Demon Gauntlet e quindi della possibilità di scatenare attacchi magici ed assorbire gli spiriti dei demoni, fa affidamento sulla velocità e sull'agilità per portare a termine la propria missione coadiutrice. Anche in questo caso, la sua funzione diversificatrice è assolta in modo egregio.

*Il particolare algoritmo di ombreggiature adottato in **Onimusha** proietta i profili dei modelli poligonali sui modelli stessi risultando in una convincente illusione di spessore e solidità. Notate l'alterazione delle ombre sulle gambe in base alla postura e alla posizione delle braccia.*

Tre le armi bianche (oltre ad un arco ed un fucile) recuperabili da Samanosuke durante il gioco: una katana, uno spadone di matrice occidentale, ed un'alabarda bi-lame. Ognuna di queste presenta caratteristiche precipue che le rendono più o meno adatte ad affrontare le varie tipologie di nemici che compongono la ricca fauna demoniaca di **Onimusha** (su cui non mi dilungo per indole anti-spoiler, sebbene la questione meriti trattamento approfondito e soprattutto lodi sperticate in materia di varietà razziale e diversificazione comportamentale). E' forse questo uno dei tanti fattori che distinguono marcatamente il nuovo survival horror capcomiano rispetto ai precedenti. Laddove in **Resident Evil** la scelta dell'arma dipendeva prevalentemente dalla potenza del nemico (la beretta per gli zombie, il revolver per i boss ad esempio), in **Onimusha** i fattori decisionali sono molteplici e non sempre la spada più possente è la più indicata per farsi strada fra le file nemiche. I ninja, ad esempio, hanno la pessima abitudine di saltellare qua e là attorno a Samanosuke, e sono caratterizzati da una velocità d'attacco e reazione pari forse a cinque volte quelle di un comune soldato zombificato. In questo caso l'uso dell'alabarda si rivela la scelta più indicata.

Dal punto di vista cosmetico c'è decisamente poco di cui lamentarsi. La potenza di PlayStation2 riduce al minimo storico il trauma del trapasso dal full motion video al real time, offrendo scenografie ed attori stupendamente realizzati ed animati. Non siamo ai livelli delle cut scene in real time di **The Bouncer**, ma il risultato non può non lasciare ammaliati. I fondali "piatti" possono giustificare un certo malcontento solo in teoria perché nella pratica si rivelano semplicemente impressionanti. Non è tanto una questione di definizione (altissima) quanto di animazione. Piuttosto che limitarsi a ri-renderizzare in chiave 128bit i fondali preparati per l'originaria versione a 32bit di **Onimusha** (ed è indubbio che questa sia stata la scelta di Capcom), il team di sviluppo ha pensato bene di arricchire alcune scenografie con parti animate, in particolar modo gli interni del castello di Inabayama, in modo ancor più specifico i laghetti con la loro superficie increspata dal vento, veri e propri FMV messi lì a mo' di fondale. La qualità dei "filmati" è tale da renderli qualitativamente indistinguibili dai più comuni fondali statici. Arricchiscono di complessità questi ultimi, alcuni elementi poligonali interagibili come giare e tavole di lego frantumabili a colpi di katana (solo per citare gli elementi più appariscenti…). La qualità del 3D è tale che spesso risulta difficile distinguerlo dalla scenografia sottostante, tant'è vero che in molti, in una delle prime fasi di gioco, ignoreranno la piantina 3D sradicabile dall'orticello 2D ai margini dell'ingresso di una grotta o la possibilità di sezionare i canneti ai lati di un viottolo più in là (pensate che cadono pure foglie). L'unico fattore che ostacola talvolta la totale coesione fra poligono e bitmap è forse un opinabile seppur trascurabile discordanza in termini di saturazione/contrasto del colore (in parole povere, talvolta i fondali denunciano colori "slavati" rispetto a quelli dei modelli 3D). Inezie, comunque. L'oscuro profilo di Samanosuke e di tutto ciò che di poligonale gli ansima attorno si distende realisticamente serpeggiando sui rilievi ed arrampicandosi sulle pareti, ma non solo. L'algoritmo di ombreggiatura è più complesso di quanto occhi non particolarmente critici siano in grado di discernere. Ogni protuberanza dei modelli poligonali proietta ombre perpendicolari sul modello stesso: il mento adombra il collo, le braccia le ascelle, i quadricipiti l'interno coscia e così via. Il risultato finale è decisamente notevole. Completano il quadro dei parossismi grafici di **Onimusha** tutta una serie di effetti che elencare in questa sede appare superfluo, ma che contribuiscono a fare dell'esperienza visiva proposta da Capcom una visione mesmerizzante. Preparatevi a vedere corpi sbriciolati dissolversi nel vortice di trombe d'aria, fuochi fatui svolazzare per l'ambiente di gioco illuminando i dintorni, fumo e vapore particellari, cascate che mi scappa di definire semplicemente perfette e tanto altro ancora. E dire che con **Onimusha** siamo solo all'inizio, come lo fummo col primo **Resident Evil** per PSone…

L'impostazione prevalentemente arcade del titolo Capcom, sebbene benvenuta ed apprezzabile, è ironicamente la causa del suo maggior difetto. **Onimusha** non è un'esperienza lunghissima. Giusto per darvi un'idea, sono bastate 7 ore per completare il gioco la prima volta, 3 la seconda ed un'ora e 47 minuti la terza (sebbene favorito da un'arma bonus superpotente). Ciononostante **Onimusha** non è più corto di qualsiasi altro survival horror Capcom. La differenza sta tutta nell'impostazione. Prendete qualsiasi **Resident Evil**, eliminate le fasi "morte" (bauli, ink ribbon, munizioni e medicinali) e mettete insieme solo quelle realmente rilevanti dal punto di vista ludico ed otterrete tempi analoghi a quelli espressi da **Onimusha**. La brevità di quest'ultimo è più una "sensazione" che un dato di fatto. Nonostante tutto avvertibile, pertanto biasimabile. Capcom avrebbe dovuto prevedere le conseguenze della "scrematura" occorsa, avrebbe dovuto intuire che un'azione frenetica, fluida e pressoché lineare come quella di **Onimusha** avrebbe portato a questa "falsa conclusione". Ciononostante il videogioco che dal 25 gennaio scorso vola via dagli scaffali dei negozi Giapponesi (siamo a 700.000 copie vendute nel momento in cui scrivo) rappresenta indubbiamente uno dei progetti più riusciti di Capcom per PS2, innovativo nell'ambito del genere di appartenenza, graficamente all'altezza dell'hardware su cui gura e, in due parole, dannatamente avvincente. Un must.

voto 8 su 10

*Prevedendo il successo di **Onimusha**, Capcom ha incluso nel pacchetto ludico un assaggio del seguito, un breve filmato in bianco e nero accessibile dopo aver risolto il gioco almeno una volta (sopra). Non mancano inoltre bonus più "tradizionali" come il bizzarro costume extra di Samanosuke ed il mini-gioco Oni Spirits (in alto a sinistra).*

APRI LE FINESTRE

Jackson Libri ti presenta una serie di volumi dedicati al sistema operativo Windows ME: per conoscerlo bene e utilizzarlo al meglio.

È FACILE WINDOWS MILLENNIUM EDITION

HERGERT DOUGLAS

Un libro introduttivo semplice e immediato su Windows ME, il nuovo sistema operativo che consente di sfruttare al massimo le risorse del PC. Ricco di spunti, trucchi e segreti per facilitare la gestione di file e cartelle, l'installazione di reti domestiche e la navigazione su Internet.

Codice 2517 Pag 256
L. 35.000 (€ 18,08)
A COLORI

IL MANUALE WINDOWS MILLENNIUM EDITION

MCFEDRIES PAUL

Un testo completo che permette di conoscere tutti gli aspetti di Windows ME, il sistema operativo per l'utente privato e la piccola impresa. Trucchi e segreti per configurare al meglio il computer, installare una rete domestica, sfruttare le funzioni multimediali e navigare su Internet.

Codice 2525 Pag 448
L. 39.000 (€ 20,14)

ONE SHOT CD WINDOWS ME

GIORGIO SITTA

Un piccolo libro per scoprire tutti i segreti di Windows ME, ottimizzare la gestione dei file, configurare l'interfaccia, sfruttare la multimedialità e navigare su Internet. Il CD allegato contiene un corso multimediale su Windows ME che vi consentirà di padroneggiare in breve tempo tutte le funzionalità di Windows ME.

Codice 2543 Pag 168
L. 19.000 (€ 9,81)

LA SCIMMIA WINDOWS ME! NON CREDEVO FOSSE COSÌ FACILE

ROSS JOHN

Un libro semplice e completo, ideale per principianti ed esperti, che svela trucchi e i segreti per sfruttare al massimo Windows ME, il sistema operativo per la casa e il piccolo ufficio. Scoprite tutte le potenzialità di Windows ME per lavorare e giocare nel modo migliore.

Codice 2555 Pag 256
L. 39.000 (€ 20,14)
CON CD-ROM

PRACTICAL WINDOWS ME

WEMPEN FAITHE

Tutte le novità di Windows ME, il sistema operativo per la casa e il piccolo ufficio che permette di ottenere il massimo dal proprio computer. Adatto sia ai principianti che agli esperti, questo testo è la guida ideale per imparare a gestire efficacemente Windows ME.

Codice 2552 Pag 576
L. 69.000 (€ 35,64)

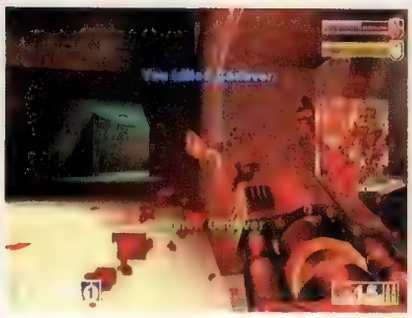
JACKSON LIBRI
MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA

www.futura-ge.com
www.jacksonlibri.it

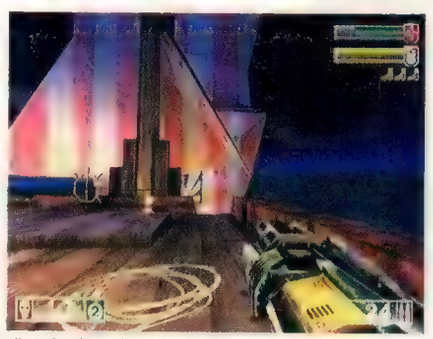
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EPIC GAMES** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/MULTITAP/I.LINK**

Unreal Tournament

Con diversi mesi di ritardo rispetto al mercato americano, la conversione di **Unreal Tournament** per PS2 è finalmente disponibile anche nel Vecchio Continente. Peccato che il tempo trascorso non sia stato speso per migliorarla...



Per quanto l'utilizzo del pad non risulti eccessivamente scomodo, solo con mouse e tastiera si possono ottenere prestazioni di gioco elevate.



L'interfaccia grafica del gioco è stata ridisegnata in modo da renderla più consona ad un titolo per console (leggi, all'uso del controller).

di diegocortese

Unreal Tournament nasce lo scorso anno come gioco per PC, prodotto a seguito della sempre maggiore richiesta del mercato di titoli specializzati nel gioco via Internet o in rete locale. Sviluppato sulla base del precedente FPS realizzato da Epic Games **Unreal**, si differenzia da esso per l'assenza di una modalità di gioco individuale di tipo tradizionale, sostituita da una struttura dedicata sia al gioco in singolo che a quello multigiocatore. Nonostante sia uscito contemporaneamente al più popolare e concettualmente simile **Quake III**, **Unreal Tournament** è stato comunque in grado di accattivarsi la simpatia di un'ampia fetta di pubblico. Un risultato ottenuto contrapponendo alla spettacolarità e alla superiore frenesia del suo avversario ideale, un modello di gioco dotato di maggiore varietà e completezza. Anziché limitarsi a calare i giocatori in piccole arene dove massacrarsi a vicenda a ritmo continuo, Epic Games ha inserito alcune modalità supplementari dedicate al gioco di squadra, in grado di esaltare il valore strategico dei combattimenti e di ispessirne la struttura. Agli immancabili Deathmatch e Cattura la Bandiera si uniscono infatti gli inediti Dominio ed Assalto. Nel primo due squadre si affrontano per ottenere la supremazia dell'arena di gioco, impadronendosi di alcuni punti chiave e mantenendone il controllo fino allo scadere del tempo prefissato. Nel secondo la squadra attaccante deve raggiungere nel minor tempo possibile determinati obbiettivi presidiati dal team posto a loro difesa. Nel caso che questi ultimi falliscano nel proprio compito, le parti si invertono con l'unica variante che la squadra ora attaccante dovrà riuscire a completare la missione in un tempo inferiore rispetto a chi l'ha preceduta. Nella modalità principale di gioco in singolo, le quattro suddette discipline sono riunite in un torneo il cui obbiettivo è quello di diventare campioni in ogni tipologia di gioco, battaglia dopo battaglia, in modo da poter partecipare alla Sfida. Questa consiste in quattro duelli a singolar tenzone con altrettanti veterani del torneo, il cui livello di abilità è estremamente superiore rispetto agli avversari incontrati in precedenza.

Se l'assortimento di modalità di gioco offerto da **Unreal Tournament** salvaguarda il giocatore da prematuri attacchi di noia, è la sofisticata intelligenza artificiale dei personaggi controllati dalla CPU a fornire reale profondità al gioco. Mille modalità differenti risulterebbero infatti inutili se gli avversari e i propri compagni di squadra fossero gestiti come nella media degli FPS esistenti in commercio. Per quanto non rappresentino lo stato dell'arte dell'intelligenza artificiale applicata agli FPS, i BOT di **Unreal Tournament** sono sufficientemente smaliziati da trasmettere la sensazione di giocare con avversari umani: dimostrano spesso di saper scegliere l'arma più adeguata, ritirarsi in caso di pericolo, coprire i compagni e infierire sui nemici in difficoltà. Un'altra caratteristica in cui lo sparatutto di Epic Games si dimostra particolarmente curato è l'arsenale messo a disposizione del giocatore: questo comprende dodici armi dalla tipologia estremamente diversificata, ognuna delle quali possiede almeno due funzioni di fuoco differenti. La versatilità dell'arsenale ne incrementa inoltre il bilanciamento, non obbligando così il giocatore ad affidarsi sempre alle stesse armi per assicurarsi la vittoria. La struttura dei livelli denota la volontà da parte dei realizzatori di non limitarsi a curare unicamente il loro aspetto funzionale, ma anche quello estetico. Più che di arene, si tratta di vere e proprie ambientazioni dall'ampia varietà di soggetti non esclusivamente fantascientifici. A colonie spaziali, astronavi e basi sottomarine si alternano relitti di navi da guerra, spiagge della Normandia, vascelli vichinghi e castelli medioevali. Allo scopo di fornire maggiore imprevedibilità all'esito

I contenuti gore del gioco, quali sangue e smembramenti, possono essere eliminati mediante un'opzione apposita.

La quantità di danno inflitto all'avversario dipende dalle zone del corpo raggiunte dai propri proiettili

degli scontri, sono stati nascosti nelle aree di gioco svariati oggetti bonus, quali pozioni rigeneranti o scudi energetici, ostacoli naturali e trappole di ogni tipo (comprese torrette armate di laser).

La versione PS2 di **Unreal Tournament** conserva intatte tutte le caratteristiche del gioco, risultando però decisamente carente sotto altri punti di vista. Alcuni difetti mettono in luce la scarsa conoscenza della macchina (non dimentichiamo che **UT** è uscito nel periodo di lancio della console in USA), palesata dai notevoli limiti del motore grafico e di quello di gioco. Incide in modo negativo la riduzione del numero di BOT introducibili nel gioco, che danneggia sensibilmente la modalità multigiocatore e parzialmente la sua controparte dedicata alle partite in singolo (Practice Mode). Il numero di arene disponibili nel Multiplayer Mode mediante split-screen (orizzontale per due giocatore o a quattro schermi in caso di tre o quattro partecipanti) è limitato ai pochi livelli creati appositamente per PS2, la cui struttura, per quanto discreta, non vanta la medesima complessità di quelli originali. Sono inoltre state escluse le modalità Dominazione e Assalto ed è stato limitato il numero massimo di partecipanti a quattro, siano essi umani o BOT. Leggermente più ampia la gamma di opzioni offerta dalla modalità multigiocatore facente uso del cavo i.Link, ufficialmente limitata a due giocatori, ma espandibile fino a quattro impiegando un HUB i.Link/Firewire per PC. In questo caso è possibile impiegare la quasi totalità delle circa 50 arene di gioco, oltre alla modalità Dominazione, mentre l'Assalto rimane ancora escluso. Minori le limitazioni per quanto riguarda il Practice Mode che consente di partecipare a tutte le modalità e impiegare ogni arena disponibile, alcune delle quali devono essere però bloccate. Sia il Practice Mode che le modalità multigiocatore conservano la possibilità di configurare alcuni parametri di gioco (Mutators) quali consentire di uccidere l'avversario con un solo colpo, ridurre la forza di gravità o rallentare la velocità di movimento. Sono inoltre stati incluse tutte le aggiunte dai bonus pack apparsi su PC, comprese svariate skin.

Particolarmente sacrificato il comparto grafico che soffre principalmente dell'impiego di texture di scarsa qualità, di una ridotta fluidità di gioco e di una velocità di movimento inferiore a quella ottenibile con un Personal Computer di medie prestazioni. Sostanzialmente inalterata la complessità strutturale di ambientazioni e personaggi, mentre l'impiego degli effetti speciali ha subito un leggero ridimensionamento: questo ha coinvolto l'impiego di texture animate, la rappresentazione dell'acqua e le esplosioni. Maggiore l'attenzione portata al sistema di controllo che non risulta eccessivamente penalizzato dall'impiego del pad, anche grazie all'efficacia del puntamento automatico. Per chi desidera una maggiore fedeltà ai controlli del PC, è sempre possibile collegare tastiera e mouse USB alla PS2, entrambi completamente personalizzabili.

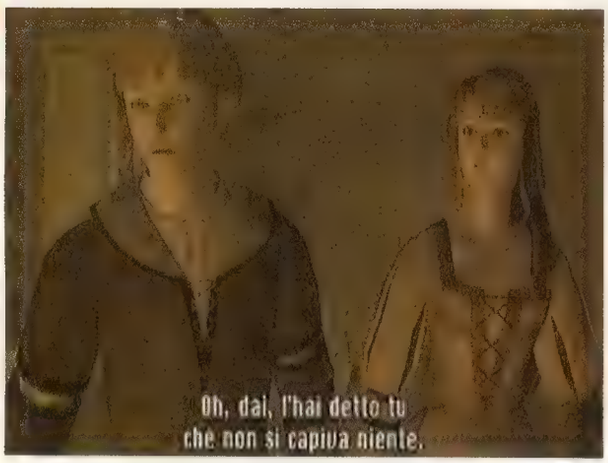
Unreal Tournament per PS2 non va inteso come versione "definitiva" del capolavoro Epic, ma come accettabile surrogato per chi non ne possieda la versione PC, di cui conserva intatta buona parte degli eccellenti livelli di giocabilità e longevità per quanto riguarda le modalità ad un giocatore. Discorso diverso per il multiplayer mode dove il ridotto numero di partecipanti, umani o BOT, e la scarsa quantità di mappe utilizzabili ne riduce drasticamente il valore. Difetti che rendono il gioco un prodotto più godibile da soli che con gli amici, nonostante **UT** fosse originariamente concepito per lo scopo esattamente opposto. Speriamo di avere maggiore fortuna con la conversione di **Quake III**...

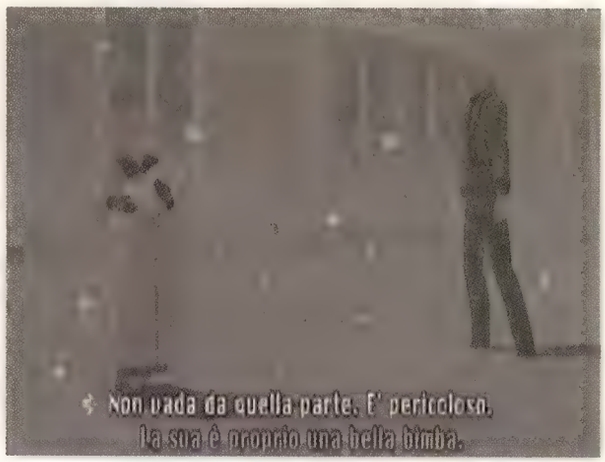
voto 7 su 10

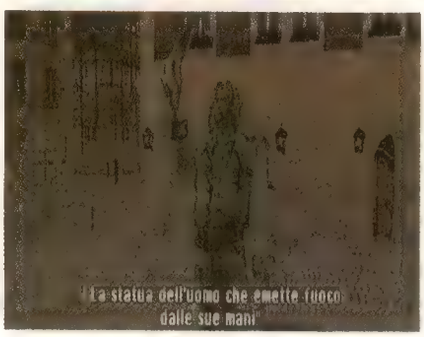
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Shadow of Memories

Nel tentativo di ridefinire il genere delle avventure cinematografiche, troppo spesso sinonimo di ridotto valore ricreativo, Konami si ispira al soggetto dei "viaggi nel tempo" per realizzare un gioco dal costrutto narrativo modulare e dall'elevato livello di malleabilità. Una storia di alchimie, rapimenti e omicidi, in cui è il giocatore a decidere il finale.







Le azioni compiute da Eike nel passato possono modificare la topografia della città in più modi differenti.

di diego**cortese**

Quando nei titoli di testa di un gioco si vedono assegnati produzione, direzione, sceneggiatura, caratterizzazione dei personaggi e persino una parte nel doppiaggio ad un'unica persona, appare evidente come il titolo in questione sia frutto di un progetto a lei particolarmente caro. L'origine dell'idea alla base di **Shadow of Memories** risale infatti agli anni universitari della sua eclettica realizzatrice Junko Kawano, durante i quali è rimasta particolarmente colpita dal mito di Faust. Ciarlatano per alcuni ed esperto alchimista per altri, Georg Faust è un dottore, vissuto all'inizio del 1500, che si attribuiva capacità al di fuori del comune, a suo dire ottenute firmando un patto col demonio. Un personaggio bizzarro e misterioso che ha stimolato la fantasia di numerosi scrittori, e le cui opere sono servite a Kawano come base per la realizzazione di un avvincente thriller. Il racconto di **Shadow of Memories** ruota attorno alla collaborazione tra un ragazzo dall'oscuro passato ed un omuncolo androgino frutto di un'antica alchimia finalizzata ad assicurarsi la reciproca esistenza. Teatro di questa vicenda è un piccolo borgo tedesco, la cui origine medioevale risulta evidente dall'architettura dei suoi edifici. Le antiche mura della cittadina sono testimoni di un efferato omicidio la cui vittima è Eike Kusch, un giovane di vent'anni apparentemente comune se non per il fatto che ha da sempre ignorato l'identità dei suoi genitori. Il destino di Eike non è però quello di giacere nel piccolo cimitero di Lebensbaum, ma di vivere un'avventura che gli permetterà non solo di cambiare il proprio triste destino, ma anche di scoprire le proprie origini. Una volta esaurito il torpore del trapasso, Eike si sveglia in un luogo oltre lo spazio ed il tempo dove viene contattato da un essere dalla voce cavernosa che non rivela il proprio aspetto. Al ragazzo viene offerto un contratto di mutua collaborazione che gli avrebbe concesso l'occasione di aver salva la vita. Dopo un'iniziale titubanza, dovuta al sospetto dell'origine demoniaca del suo interlocutore, Eike decide che in fondo non ha nulla da perdere, accettando così l'aiuto offertogli. Questo si concretizza in un Digipad, una macchina del tempo che reagisce agli eventi causati dal suo utilizzatore proponendogli una o più destinazioni temporali. Uscito dalla bizzarra stanza in cui si trovava, Eike si risveglia nel caffè in cui si era fermato mezz'ora prima dell'ora fatale. Indeciso su come evitare la propria morte, si reca da un'indovina per avere indizi sul proprio futuro. La misteriosa veggente gli consiglia di trovarsi in un luogo affollato di modo che l'assassino non possa colpirlo alle spalle. Se sarà ancora vivo passata l'ora in cui dovrebbe avvenire il delitto, potrà ritornare dall'indovina per scoprire quando avverrà il prossimo attacco da parte dell'omicida. Fermarlo una volta non lo salverà infatti dalla morte, tant'è che Eike rischia di vivere i suoi prossimi giorni alla continua ricerca di un rimedio ai tentativi di aggressione rivolti alla sua persona. Di conseguenza Eike non deve limitarsi a sventare le azioni del proprio antagonista, ma deve anche cercare indizi che gli permettano di scoprire la sua identità. Dato che l'indovina può solo dirgli quando verrà ucciso e non in che modo, Eike è costretto a subire le violenze che gli saranno inflitte in modo da capire come contrastarle di volta in volta. In questo gli è d'aiuto il suo socio che gli assicura una pronta resurrezione dopo ogni morte. Durante la sua indagine Eike deve però tenete a mente che i viaggi nel tempo hanno regole precise che nemmeno il suo potente salvatore può trascendere. Il tempo nella sua zona temporale di origine trascorre normalmente anche quando si trova nel passato: di conseguenza deve scoprire come evitare di essere ucciso e procedere con l'investigazione prima che scocchi l'ora in cui è prevista la sua morte. In caso contrario rimarrà per sempre intrappolato nel passato, creando un paradosso temporale che ne causerà la disintegrazione immediata, senza possibilità di resurrezione. I viaggi temporali richiedono il consumo di una certa quantità di energia spirituale che è recuperabile nell'ambiente sotto forma di sfere di energia. Eike è quindi costretto ad individuare e memorizzare la posizione delle sfere in ogni fascia temporale in modo da assicurarsi un costante approvvigionamento. Inoltre, se incontra il se stesso di un'altra zona temporale, deve evitare il contatto fisico che genererebbe un paradosso temporale con le medesime conseguenze precedentemente enunciate. L'evolversi degli eventi costringe Eike a vagare tra il 1580, il 1902, il 1980 ed il 2001. Ogni era presenta una fisionomia della città che, sebbene ricordi quella originale, si differenzia in alcuni elementi quali il genere degli esercizi commerciali. Per sventare alcuni tentativi di omicidio nei suoi confronti è costretto a cambiare la topografia della città influenzando il suo sviluppo negli anni passati. La sua indagine

La visuale in soggettiva permette di ammirare la notevole cura con cui sono stati realizzati gli interni.

lo porta a contatto con amici e persone sconosciute di ogni epoca, alcuni dei quali con problemi risolvibili grazie al suo potere. Eike deve quindi gestire il poco tempo a propria disposizione per proteggere la sua incolumità, progredire nell'investigazione e aiutare le persone che incontra. Limitandosi a seguire la strada più breve, può completare l'avventura in tempi ridotti e senza sforzi eccessivi. E' infatti sufficiente seguire le indicazioni della storia, visitare in sequenza le locazioni che compaiono nel Digipad, parlare con alcune persone e risolvere semplici enigmi per giungere all'epilogo in meno di quattro ore. Al termine dell'avventura però, molti quesiti rimarranno irrisolti ed il finale potrebbe essere negativo oltre che deludente. Di converso, esplorando con attenzione la città in ogni epoca temporale da lui visitata, dialogando con tutte le persone che incontra, rispondendo in modo corretto ai quesiti che gli vengono posti e impiegando con profitto gli oggetti recuperati lungo il percorso, la sua storia non solo subirà modifiche (alterando l'ordine degli eventi e conducendolo ad uno dei cinque finali disponibili), ma rivelerà anche sequenze inedite. Un compito non facile - dato il poco tempo a disposizione e le numerose aree da esplorare - che dev'essere affrontato con in mente una strategia ben precisa. Nonostante la propria flessibilità, la trama ideata da Kawano non lascia mai la presa emotiva sul giocatore alimentando la sua curiosità con piccoli dettagli senza risultare però eccessivamente prevedibile. Stupisce inoltre la cura maniacale dimostrata dall'autrice nel collegare tra loro gli elementi della storia senza mai cadere nel paradosso, nonostante le escursioni temporali del protagonista lo portino a spostarsi più volte lungo il percorso narrativo del racconto. Dal punto di vista grafico, la storia è descritta con un ampio uso di scene d'intermezzo realizzate in tempo reale e dialoghi parlati in un inglese a volte discutibile ma tutto sommato accettabile. Per sottolineare l'estraneità del protagonista all'epoca temporale in cui si trova, ambientazioni e personaggi assumono una colorazione più sbiadita passando dal bianco e nero dell'inizio '900 all'ocra del fine '500. Nonostante i continui supplizi di cui è vittima il protagonista, il tasso di violenza visiva è praticamente nullo. I personaggi sono modellati con un buon numero di superfici curve e arricchiti con elementi dell'abbigliamento in rilievo. Particolarmente realistici i volti delle persone anziane mentre quelli dei più giovani appaiono quasi levigati, imitando alcuni stili realistici dei fumetti nipponici a cui l'autrice si è chiaramente ispirata. Eccessivamente cerulee le texture della pelle, mentre quelle relative all'abbigliamento appaiono generalmente piuttosto dettagliate. Incostante la qualità delle animazioni, che alternano movimenti realistici a mosse meccaniche che rendono i personaggi simili a marionette. Di migliore livello l'espressività dei volti che si avvantaggia anche della sincronizzazione del movimento delle labbra con il parlato. Le ambientazioni rivelano un forte contrasto tra la notevole cura con cui sono stati realizzati gli interni e la superficialità di alcuni scenari esterni. I primi offrono un affascinante spettacolo visivo, particolarmente apprezzabile con la visuale in soggettiva, che impressiona per la varietà e la qualità cromatica delle texture oltre che per la complessità degli oggetti poligonali. I secondi deludono per alcuni problemi di pop-up, per la povertà strutturale e di texture di alcuni edifici, oltre che per un movimento di camera spesso impreciso (correggibile però manualmente). In compenso il borgo di Lebensbaum è piuttosto vasto e il suo aspetto cambia non solo in base alle differenti epoche temporali, ma anche in virtù di differenti condizioni atmosferiche. Riguardo l'uso degli effetti speciali segnaliamo un'ottima rappresentazione dell'ombra dei personaggi, che si moltiplica in caso di più fonti di luce e segue perfettamente il profilo del terreno.

In definitiva **Shadow of Memories** è un prodotto dal livello di coinvolgimento emotivo e ludico che aumenta con l'addentrarsi tra i risvolti di una trama ricca di elementi complementari. Inizialmente la sua struttura, che richiama alla mente quella di **Shenmue**, può sembrare eccessivamente semplice e lineare. Una volta concluso il gioco e constatato tramite la pagella finale di aver completato appena la metà dell'avventura, ci si accorge che la difficoltà non sta tanto nella risoluzione degli enigmi, quanto nella ricerca di nuovi. Caratteristica che, unita alla ridotta durata media di gioco, incentiva il giocatore ad affrontarlo più volte in modo da ottenere tutti i finali e conoscere ogni retroscena del racconto. Una sfida a cui gli amanti delle avventure cinematografiche non possono sottrarsi...

voto 8 su 10

RESULT

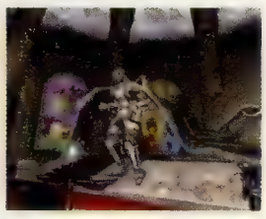
	Best Clear Time	Achievement
Chapter 4	0:00:11	58%
Chapter 5	0:23:24	91%
Chapter 6	0:02:52	57%
Chapter 7	0:09:34	61%
Chapter 8	0:17:58	42%
Epilogue	0:00:17	30%
Total	1:51:44	57%

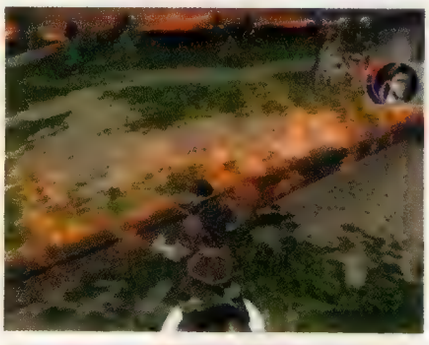
Al termine del gioco viene indicata la percentuale di completamento tramite una tabella suddivisa nei vari capitoli della storia.

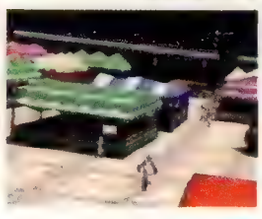
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA (INGLESE)** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

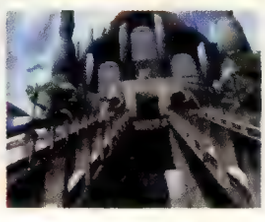
Summoner

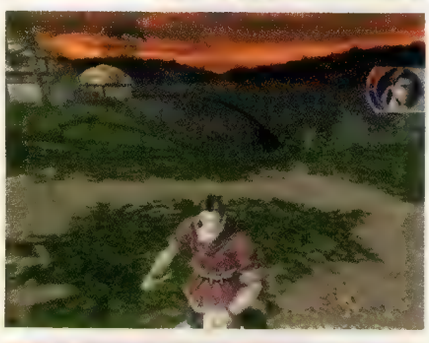
RPG e avventure hanno avuto un ruolo fondamentale nel decretare il successo di PlayStation sulla concorrenza. Sfortunatamente su PS2 il genere fatica ancora ad esprimere al meglio il proprio potenziale...









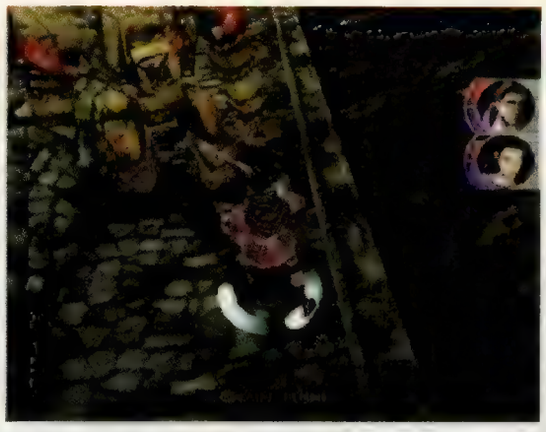


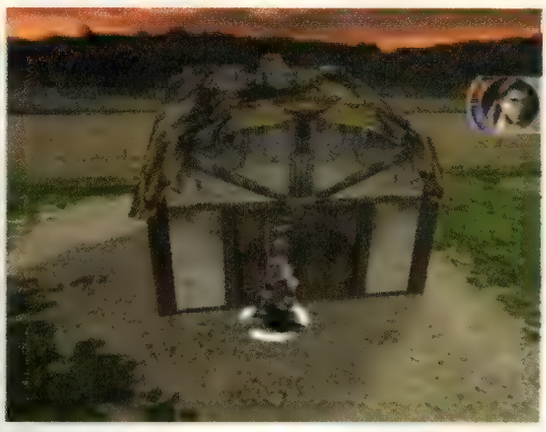
*Il sistema di controllo dell'inquadratura adottato in **Summoner** prevede lo spostamento della telecamera virtuale mediante lo stick analogico di destra. In questo modo è possibile esaminare l'ambientazione intorno al protagonista, ruotando e zoomando all'occorrenza. Peccato che i risultati non siano sempre quelli sperati...*

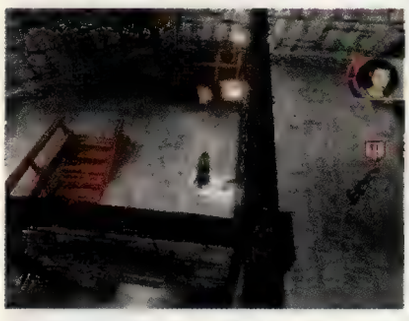
di matteo**tenca**

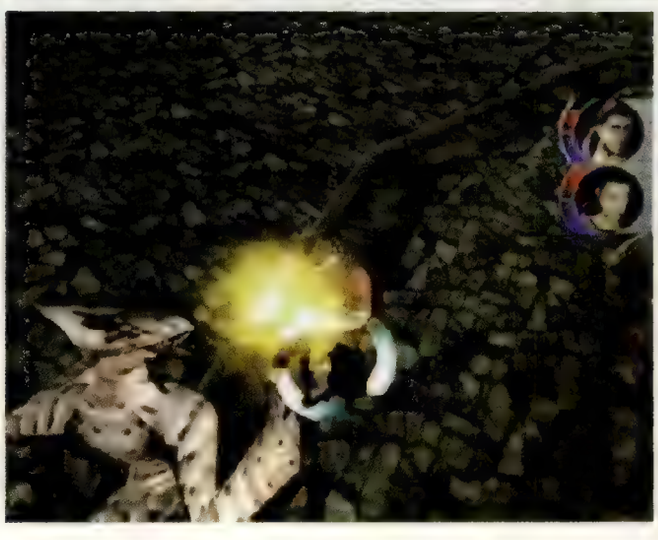
Il genere dei giochi di ruolo dovrebbe essere uno di quelli destinati a trarre maggior beneficio dall'arrivo di PlayStation2: l'hardware Sony teoricamente garantirebbe agli sviluppatori una piattaforma con poche limitazioni, in modo tale da concedere ai game designer di tutto il mondo di dare sfogo alla propria immaginazione e presentare ai giocatori la propria "visione" nel modo stesso in cui questa è stata concepita. Eppure fino ad oggi si accusa la mancanza di un RPG classico per PlayStation2: titoli come **Orphen** hanno lasciato l'utenza con l'amaro in bocca ed è per questo motivo che in molti attendono con impazienza l'uscita della versione PAL di **Summoner** (che arriverà nel nostro Paese interamente tradotta in italiano). Il titolo di Volition aveva infatti attirato su di sé l'attenzione del pubblico nei mesi precedenti il suo lancio sul territorio americano, avvenuto in coincidenza con l'uscita della console Sony: i programmatori, creatori di titoli di indubbio valore come **Descent** su PC, avevano zittito tutte le voci che davano per impossibile l'implementazione di anti-aliasing su PS2, dimostrando con le prime schermate distribuite alla stampa quale fosse il dettaglio grafico raggiungibile con una programmazione accurata del monolite nero. Sfortunatamente, alla resa dei conti, ovvero al momento di portare il gioco nei negozi, **Summoner** aveva mostrato parecchi punti deboli che, duole dirlo, non sono scomparsi nella versione europea del gioco. Ma procediamo con ordine...

Il protagonista di **Summoner** è Joseph, un individuo in grado di evocare e controllare diversi demoni mediante l'utilizzo di un antico anello. Quando Joseph era un bambino, questo potere lo terrorizzava e il ragazzo si era ripromesso di non evocare mai più nessuna creatura. Sfortunatamente la distruzione del proprio villaggio da parte dei fedeli del malefico Murod interferisce con la sua promessa e Joseph è così chiamato a combattere usando i propri poteri, pena la solita distruzione del genere umano. Nel corso dell'avventura il nostro eroe incontra tre diversi personaggi pronti a unirsi in quest'impresa ed ha la possibilità di recuperare altri anelli con cui evocare creature di ogni tipo. Sintetizzata in poche righe, la storia di **Summoner** appare senza dubbio priva di spunti originali, ma il dipanarsi della trama, al contrario, è uno dei punti di forza del gioco: i game designer di Volition hanno fatto un lavoro eccellente per dare vita a una storia coinvolgente, con diversi colpi di scena e in cui ogni personaggio ha un ruolo di importanza primaria. L'implementazione sapiente di cutscene poco invasive rende inoltre l'azione piuttosto scorrevole. Certo, l'inserimento di una marea di testo da leggere probabilmente non piacerà ai giocatori più pazienti, ma chi riuscirà a immergersi completamente nella storia trarrà grande godimento dalla continua interazione con tutti i personaggi presenti nel gioco, la maggior parte dei quali ha qualcosa di interessante "da dire" e di rilevante ai fini del plot. Parlando dei personaggi, bisogna evidenziare come il character design di **Summoner** denunci l'origine statunitense in maniera fin troppo evidente: la scelta di privilegiare il realismo potrà soddisfare gli utenti stanchi degli RPG di matrice nipponica, ma l'impressione è che il lavoro dei grafici di Volition, in questo senso, non sia stato troppo ispirato e sebbene i protagonisti del titolo THQ non siano certo i peggiori mai visti in un gioco simile, è indubbio che non siano destinati a rimanere negli annali della storia videoludica. Molto più intriganti invece le ambientazioni: le città da visitare sono numerose e ricche di dettaglio, anche se le dimensioni esagerate delle stesse a volte possono portare il giocatore a perdersi o a sprecare tempo ed energie nella ricerca della strada più indicata. Le fasi di esplorazione portano alla luce due dei problemi più pesanti di **Summoner**: l'eccessivo draw-in e la gestione imperfetta del sistema di inqua-

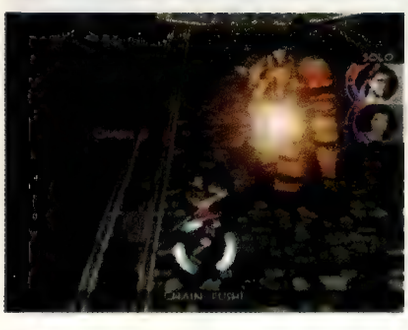


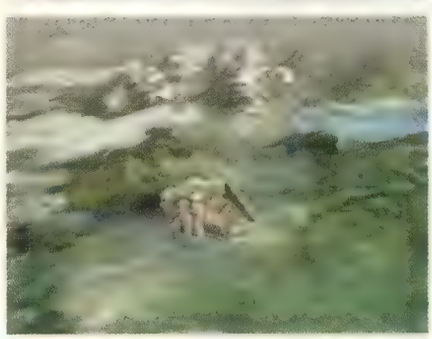


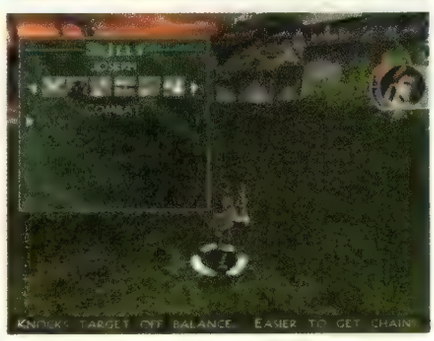




*Sembrerà folle, ma la visione dei Credits di **Summoner** è caldamente consigliata: in questa sezione i protagonisti del gioco danno il via a una serie di sketch assolutamente esilaranti e che nulla hanno a che vedere con la trama epica dell'avventura THQ...*







I menù sono molto semplici da usare e chiaramente indirizzati a un pubblico poco avvezzo agli RPG classici.

drature. Sul primo difetto c'è poco da dire: l'engine 3D del team americano ha più di un difetto, di cui il draw-in è solo il più evidente. Inutile dire che questo toglie molto all'atmosfera del gioco: avere una storia così curata e poi assistere all'apparizione e alla scomparsa continua di poligoni e texture è quantomai frustrante. Potremmo anche spingerci fino a dire che un bel fogging massiccio sarebbe stata la soluzione più indicata per non togliere fascino al gioco... Altrettanto deprimente il problema delle inquadrature. Il sistema adottato da Volition sembrava funzionare alla perfezione sulla carta: con lo stick sinistro si muove il protagonista, con quello destro si sposta l'inquadratura. In pratica però non è sempre possibile controllare la telecamera nella maniera desiderata e talvolta si finisce con l'avere una struttura poligonale particolarmente grossa che blocca del tutto la visuale, lasciando il giocatore senza la minima idea di cosa stia accadendo su schermo. Fortunatamente, nelle fasi di combattimento che **Summoner** riguadagna parecchi punti: gli scontri sono in tempo reale e l'interazione coi menù è minima, con il giocatore che controlla un personaggio e la CPU delegata a gestire il resto del party (secondo i parametri precedentemente definiti). La possibilità di eseguire Chain e di evocare le creature garantisce sufficiente varietà ai combattimenti e la resa grafica degli incantesimi in molti casi gratifica il giocatore come nei migliori RPG di scuola nipponica.

Tecnicamente, al di là dei difetti del motore 3D sopra elencati, il titolo di THQ lascia un po' perplessi. Di sicuro tutta l'hype creata dalla stampa americana a proposito della "questione anti-aliasing" ha finito per nuocere a **Summoner**: AA a parte, su PlayStation2 nell'ultimo mese abbiamo visto titoli nettamente superiori sotto ogni aspetto. Il fatto che il frame rate scenda in certe situazioni sotto i 30 fps poi è semplicemente imperdonabile: dopo aver visto **Zone of the Enders** e una versione ancora incompleta di **Gran Turismo 3**, qualsiasi scusa della serie "l'hardware Sony non può fare questo o quello" lascia il tempo che trova e andrebbe sostituita con un più indicato "non siamo riusciti a fare questo o quello". Anche il sonoro ha alti e bassi. La recitazione dei doppiatori è eccellente e credibile (almeno in questa versione inglese) e gran parte delle musiche sono adatte alle situazioni di gioco: per contro gli effetti sono di fattura mediocre e tolgono gran parte del coinvolgimento nei combattimenti.

Dovendo tirare le somme, diremmo che **Summoner** non è un brutto titolo: non è sicuramente un capolavoro e non si avvicina nemmeno lontanamente alle migliori produzioni SquareSoft per PSone, ma il paragone con le gemme della casa nipponica non è nemmeno dei più indicati, perché il titolo Volition ricorda molto di più un RPG per PC che un **Final Fantasy** o un **Chrono Cross** qualsiasi. Il vantaggio di un approccio simile è che il gioco può essere apprezzato anche da chi non possiede particolare dimestichezza con il genere. Inoltre la trama è studiata in maniera eccellente, in modo tale che sia piuttosto facile lasciarsi "prendere" dalla storia e continuare a giocare solo per apprendere lo svolgimento degli eventi. Peccato, come detto più volte, per la realizzazione tecnica, attanagliata da diversi problemi. La sensazione è che con qualche mese in più a disposizione per masterizzare l'hardware di PlayStation2 i programmatori di Volition avrebbero potuto sfornare un titolo eccellente: purtroppo la necessità di terminare il progetto in tempo per il lancio della console sul mercato americano ha costretto il team a "tapparsi il naso" e a ignorare qualche problema piuttosto evidente (leggi draw-in). Sarà per **Summoner 2**...

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

NBA Live 2001

Tra tutti gli sport americani il basket è uno di quelli più spettacolari. Difficile quindi riproporre la dinamicità dell'azione in un videogioco per console. Meno male che c'è Electronic Arts...

La spettacolarità della grafica è evidente nei replay e utilizzando le inquadrature più ravvicinate; peccato solo che alcuni volti non assomiglino molto a quelli delle controparti reali.

La giocabilità si mantiene su buoni livelli con quasi tutte le visuali, anche se l'inquadratura laterale rimane la più comoda.

di marcoravetto

Malgrado quanto visto nelle ultime esibizioni degli statunitensi alle Olimpiadi e nonostante le performance non sempre esaltanti dei team americani costretti a partecipare al McDonalds Open, la differenza tra la NBA e il resto del mondo è ancora netta ed evidente. Pensare che una squadra europea possa competere con una qualunque delle franchigie NBA è pura utopia: è sufficiente seguire in televisione un paio di partite della regular season NBA per accorgersi che, pur accomunati dal medesimo regolamento (con qualche piccola differenza), il basket europeo e quello statunitense sono profondamente differenti per quanto riguarda il ritmo e la forza dei contatti fisici. Racchiudere tutta la spettacolarità, le schiacciate e le evoluzioni dei cestisti americani in un videogioco non è semplice e la prima a provarci su PlayStation2 è, come da previsione, Electronic Arts, impegnata a portare sulla nuova console Sony una delle serie che ha riscosso maggiore successo in questi ultimi anni sia su PSone che in versione PC. Le intenzioni dei programmatori di **NBA Live 2001** erano ovviamente quelle di sfruttare le capacità tecniche di PlayStation2 per creare la simulazione di basket definitiva: purtroppo, per una serie di piccoli difetti che riguardano soprattutto la meccanica di gioco, l'appuntamento con la perfezione è rimandato...

Il primo impatto con **NBA Live 2001** è più che positivo, con un'introduzione un po' diversa dal solito in cui le immagini di gioco si susseguono intramezzate da alcuni spezzoni della sessione di motion capture di Kevin Garnett, il tutto accompagnato da un eccellente brano rap. Superata questa fase non resta che scegliere la modalità di gioco tra una gamma di cinque differenti opzioni (Play Now, Exhibition, Season, Playoff e One on One) che di poco o nulla si discostano da quelle presenti nelle precedenti edizioni. Dopo aver optato per una partita di esibizione non resta che selezionare il proprio team preferito tra tutti quelli della NBA (a cui vanno poi aggiunti gli All Star Team del passato e del presente) e impostare il livello di difficoltà e tutta una serie di parametri che riguardano sia la fiscalità degli arbitri che l'applicazione delle regole. Attivando tutte le opzioni, giocando cioè con il regolamento ufficiale della NBA e con la possibilità di infortuni e la diminuzione delle prestazioni dei giocatori in base al livello di stanchezza, si raggiunge un grado di realismo discretamente elevato anche se, come vedremo più dettagliatamente in seguito, il comportamento dei giocatori controllati dalla CPU lascia spesso a desiderare, soprattutto per quanto riguarda il comparto difensivo. Scelto il tipo di partita e la formazioni da affrontare, si scende in campo e si assiste alla presentazione delle squadre, che avviene seguendo il tipico rituale della NBA; i giocatori del quintetto base appartenenti al team di casa vengono presentati singolarmente tra le ovazioni della folla con sequenze animate di discreta fattura che introducono in maniera più che degna l'incontro. Subito dopo la palla a due, i primi istanti di gioco servono sia a prendere la mano con il sistema di controllo - peraltro abbastanza comodo - che per studiare la migliore inquadratura da utilizzare; il numero di visuali presenti (sei) potrebbe a prima vista sembrare limitato, ma grazie alla possibilità di cambiare il livello di zoom è virtualmente impossibile non trovare un'inquadratura adatta alle proprie esigenze. L'azione scorre sempre in maniera fluida e si riescono ad eseguire con discreta facilità giocate di ogni genere, anche perché in alcuni frangenti l'intelligenza artificiale dei giocatori computerizzati lasciato un po' a desiderare; qualunque sia il livello di difficoltà selezionato, i cestisti in mano alla CPU hanno la tendenza a cadere con troppa frequenza nelle finte di tiro, permettendo soprattutto nelle situazioni di uno-contro-uno vicino a canestro un agevole tiro in controtempo o un'entrata con annessa schiacciata. Altro concetto che evidentemente non è stato spiegato in maniera

corretta ai giocatori controllati dalla CPU è il tagliafuori; è molto frustrante, dopo aver difeso in maniera impeccabile per oltre venti secondi e aver costretto l'avversario a un tiro difficile, vedere che il rimbalzo finisce nelle mani di un altro attaccante perché il proprio compagno di squadra si è "dimenticato" di tagliarlo e di prendere la giusta posizione fronte a canestro. Questa situazione si ripete purtroppo con discreta frequenza, a prescindere dall'abilità dei rimbalzisti presenti nella propria squadra; l'unica soluzione in questo caso è quindi quella di prendere rapidamente il controllo del giocatore sotto canestro per cercare di catturare il rimbalzo da solo, affrontando magari un paio di avversari.

Globalmente apprezzabile il sistema di controllo, che consente di eseguire con estrema naturalezza ogni tipo di movimento e di utilizzare dei semplici schemi di gioco; i movimenti dei compagni di squadra in attacco, tutto sommato ben studiati, consentono poi di creare azioni di isolamento, liberare un giocatore per il tiro da tre punti e, più in generale, di eseguire tutte le giocate tipiche della NBA. Giocate che ovviamente comprendono le schiacciate, la cui bellezza e varietà dipende sia dalla posizione in cui vengono eseguite che dalle caratteristiche del giocatore: giocatori quali Vince Carter e Kobe Bryant si esibiscono in giocate incredibilmente spettacolari mentre i play più piccoli (Damon Stoudmire ad esempio) possono al massimo segnare in lay-up. Ovviamente tutte queste giocate sarebbero sicuramente meno interessanti e accattivanti se la realizzazione tecnica non fosse all'altezza della situazione; escludendo un paio di difetti abbastanza evidenti (alcune animazioni non sono collegate tra loro alla perfezione e i volti dei giocatori in molti casi non rispecchiano alla perfezione le loro controparti reali) non sono presenti altre pecche a livello grafico. I programmatori di EA Canada hanno inoltre inserito una serie di tocchi di classe veramente apprezzabili, come ad esempio le sequenze di intermezzo (dopo un tiro libero, per esempio), in cui si vedono e si sentono i giocatori che si complimentano e parlano con il proprio compagno di squadra impegnato in lunetta; l'accompagnamento sonoro non si limita ovviamente a queste rare frasi e comprende, oltre a tutta una serie di rumori di fondo del pubblico, anche gli immancabili commenti dei due telecronisti di turno.

Se confrontato con le più recenti produzioni del genere, il titolo EA si dimostra superiore per quanto riguarda la realizzazione tecnica, ma non riesce a prevalere nel fattore più importante, ovvero la giocabilità. Come punto di partenza non possiamo comunque lamentarci, anche perché tutto sommato **NBA Live 2001** è un prodotto discretamente divertente e longevo, grazie alla presenza della modalità multiplayer e di alcune interessanti varianti (le partite uno contro uno) che fanno da contorno all'opzione principale ovvero l'intera stagione NBA. Il nostro consiglio è quindi quello di valutare l'acquisto di **NBA Live 2001** in base alla propria "fame" di basket; se amate veramente questo sport e non vi perdete neanche una partita, potete tranquillamente prendere in considerazione l'acquisto del titolo EA, altrimenti non vi resta che aspettare e sperare...

voto 7 su 10

Premendo il tasto di tiro in combinazione ai tasti direzionali nei pressi del canestro, a seconda della posizione e delle caratteristiche del giocatore potrete assistere a una diversa conclusione, che può essere una devastante schiacciata o un comodo lay-up.

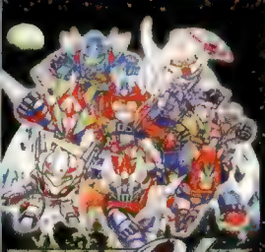
5IMENSIONE

TEL. 0331 45 50 78 Via B. Melzi 47 20025 LEGNANO

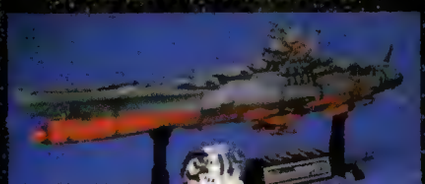
Per sapere tutto quello di cui disponiamo consultate:
WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

SEGA GUIDE & GADGETS ACTION FIGURES
SONY NEO GEO POCKET C. ROBOTS
NINTENDO WONDER SWAN C. FILM DVD
MICROSOFT GAME BOY ADVANCED CD ROM HENTAI

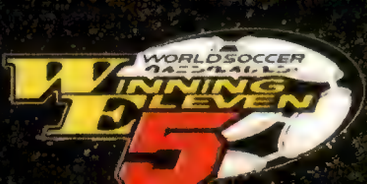
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE MODELLI NUOVI E VECCHI DA COLLEZIONE



SOUL OF POPINKA PX 03



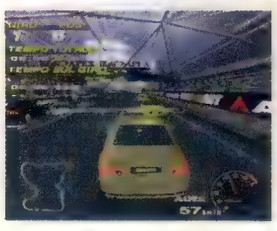
SOUL OF CHOGOKIN GX 05



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS /SQUARESOFT** SVILUPPATORE **ESCAPE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Driving Emotion Type-S

Aspettando **Final Fantasy X**, SquareSoft inganna l'attesa con una simulazione di guida destinata all'utenza più paziente. Saggia decisione, oppure errore madornale?



di erikpede

Deriso e sbeffeggiato al momento dell'uscita in Giappone a causa di un modello di guida praticamente ingovernabile, **Driving Emotion Type-S** ha passato un bel po' di tempo ai box prima di raggiungere i mercati occidentali, ma fortunatamente la sosta forzata imposta al titolo Escape da SquareSoft ed Electronic Arts ha dato buoni risultati. Questo non significa che la versione PAL di **Type-S** sia un capolavoro, ma le differenze tra l'edizione originale e quella nostrana sono sufficienti a fare di quest'ultima un'esperienza ludica godibile, laddove gli utenti giapponesi si erano trovati di fronte ad un disastro quasi totalmente ingiocabile. A beneficiare dei ritocchi più sostanziosi in occasione dell'adattamento di **Type-S** per gli Stati Uniti e l'Europa, ovviamente, è stato proprio il criticatissimo modello di guida, tarlato nella versione nipponica da una ricerca del realismo a dir poco esasperata. L'enfasi sulla fedeltà al reale comportamento delle auto riprodotte su licenza (BMW, Toyota, Ferrari, Porsche e altre ancora) è rimasta, così come il rollio accentuato e l'inerzia negli spostamenti dei mezzi (stiamo pur sempre parlando di vetture piuttosto lunghe, e in alcuni casi abbastanza pesanti), ma il compito del giocatore è stato semplificato con un'accurata revisione della risposta ai controlli e dei parametri relativi alla stabilità delle macchine. Evitare gli impatti con i muri è ancora tassativo, dato che tali urti innescano "rimbalzi" che richiedono una certa pratica per essere contrastati, ma la sensazione di "galleggiamento" che piagava la versione giapponese è molto meno evidente in questa edizione, tanto da apparire coerente con le velleità simulative del gioco. Sono sempre queste ultime, d'altra parte, ad imporre al giocatore una discreta attenzione nella gestione dei trasferimenti di carico, degli atterraggi che seguono gli occasionali salti e dello stile di guida da adottare, strettamente dipendente dal tipo di trazione (anteriore, posteriore o integrale) della vettura selezionata. Per risparmiare spiacevoli crisi di nervi ai giocatori meno smaliziati, comunque, Escape ha implementato due diverse modalità di guida: la prima, denominata Simulazione, lascia tutto (ma proprio tutto) all'abilità del pilota, mentre la seconda lo assiste nelle curve più veloci eseguendo lievi controsterzate per bilanciare la macchina. In entrambi i casi, basta spendere qualche secondo sulla schermata dedicata alla taratura dell'assetto dei veicoli per trovare una configurazione ottimale, il che permette di rendere le auto assai più docili e facili da condurre con un minimo sforzo. Aiuta in questo senso pure l'ottima gestione della trasmissione automatica, che sceglie quasi sempre la marcia giusta e concede al giocatore la possibilità di ottenere risultati eccellenti senza dover necessariamente ricorrere alla selezione manuale dei rapporti. Gli avversari, da parte loro, non sono eccessivamente aggressivi, tant'è che ci si può concentrare sulla guida e sulla conformazione dei tracciati da affrontare, che propongono perfino qualche escursione sulla terra; buono, a questo proposito, il design delle piste, tra le quali compaiono anche due varianti differenti del popolarissimo circuito di Suzuka. Le ambientazioni, inoltre, sono molto gradevoli, nonché ricche di elementi di contorno e ben rivestite. L'evidente sfarfallio delle texture e le scalettature (mitigate da una leggera sfocatura che interessa soprattutto gli oggetti più lontani, e quindi non infastidisce più di tanto) tradiscono l'appartenenza di **Type-S** alla primissima generazione di titoli per PlayStation2, ma l'elevata fluidità dello scorrimento e la soddisfacente sensazione di velocità fanno passare in secondo piano questi difetti. Impressionano positivamente anche gli effetti visivi (nebbia, polvere sollevata dai pneumatici, lens flare), la modellazione delle vetture (grosse e dettagliate, anche se le ruote deludono e le carrozzerie sono troppo lucide), l'attenzione per i dettagli (correndo di notte si possono intravedere strumentazioni retroilluminate, autoradio accese ed eventuali navigatori satellitari attraverso i finestrini) e la cura riposta nella realizzazione della visuale interna, che oltre a riprodurre i cruscotti delle singole vetture e i cambiamenti cromatici causati dal parabrezza, ripropone tutti i sussulti e gli spostamenti innescati dalle asperità del terreno. Le note di biasimo, invece, vanno alle ingenuità disseminate qua e là (un esempio: se i fari si accendono automaticamente nei tunnel, perché le luci posteriori rimangono spente?), alla pessima animazione delle mani del pilota nella visuale interna, all'inspiegabile impossibilità di guardarsi alle spalle in quella esterna, alla mancanza di particolari acuti nella sezione audio (che si limita a fare il proprio dovere) e all'esasperante lentezza dei caricamenti, che purtroppo non contano ai fini della durata nel tempo del gioco (relativamente limitata, a meno che non ci si voglia perfezionare sul serio). Nonostante i problemi elencati, però, **Type-S** resta un buon prodotto, ma non bisogna dimenticare che, a dispetto delle correzioni apportate, rimane un titolo dedicato agli appassionati e agli esperti. Uomo avvisato...

voto 6 su 10

La visuale interna diventa ancora più spettacolare nelle gare in notturna, con la strumentazione che si illumina per rimanere visibile.

L'ottima logica di funzionamento della trasmissione automatica non entra in crisi neanche nelle salite.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **BLACK OPS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Knockout Kings 2001

Se gli incontri di boxe di questi ultimi mesi non vi hanno emozionato più di tanto, EA Sports ha il rimedio che potrebbe fare al caso vostro: pugili leggendari in incontri fantastici...

La cura riposta nella modellazione dei pugili è notevole, sebbene sguardi vacui ne inficino il realismo.

Anche i sassi sanno ormai che, facendo un esame della line-up PS2, è evidente come una delle case più attive sia stata, tanto per cambiare, Electronic Arts. In particolar modo la divisione sportiva ha sfornato parecchi titoli meritevoli d'attenzione (su tutti l'eccellente simulazione di football americano **Madden NFL**), ultimo dei quali è questo **Knockout Kings 2001**, una delle sorprese più gradite di questi ultimi mesi, risultante dalla perfetta commistione fra azione e simulazione. EA Sports ha deciso di non seguire la strada già battuta da altre software house e, rimanendo fedele a quanto fatto nei precedenti episodi della serie, ha preferito optare per una struttura di gioco in cui l'aderenza alla realtà rappresenti uno dei punti cardine della meccanica. In **Knockout Kings 2001** non troverete quindi pugili panzoni dalla capigliatura rasta, enormi lottatori di sumo o personaggi dal fisico super-palestrato, ma solamente pugili reali... E che pugili. Seguendo una tradizione ormai consolidata nel corso degli anni, in **KK2001** sono presenti alcuni tra gli atleti più importanti della storia di questo glorioso sport, suddivisi in tre differenti categorie di peso: lightweight, middleweight e heavyweight. Anche se mancano personaggi leggendari quali Mike Tyson, George Foreman e Larry Holmes il roster a disposizione è invidiabile e comprende campioni del calibro di Muhammad Ali, Rocky Marciano, Oscar De La Hoya, Marvin Hagler, Sugar Ray Leonard e molti altri ancora. Oltre a poter controllare uno di questi pugili in incontri di esibizione o in combattimenti immaginari (i Fantasy Fights in cui vengono messi a confronto atleti di diverse epoche), il giocatore può creare dal nulla il proprio lottatore ideale, stabilendone le caratteristiche fisiche e tecniche, e allenandolo prima e dopo ogni incontro. Apprendere varie tecniche di combattimento e migliorare le capacità del proprio pugile è fondamentale per riuscire a primeggiare contro gli avversari controllati dalla CPU, dotati di un'intelligenza artificiale veramente notevole; ciò che stupisce maggiormente in **Knockout Kings 2001** è la notevole aderenza alla realtà e la necessità di utilizzare tattiche e schemi ben precisi per riuscire ad aprirsi un varco tra i guantoni dell'avversario. Premere all'impazzata i tasti per eseguire rapide combinazioni non porta a nulla e, come nella realtà, può essere utile optare per una tattica attendista (attirandosi magari le ire del pubblico) e facendo seguire rapidi movimenti sul ring a veloci combinazioni.

Gli appassionati dei picchiaduro più classici, abituati a un ritmo frenetico con balzi ed evoluzioni di ogni sorta, troveranno probabilmente **Knockout Kings 2001** poco spettacolare, ma in realtà il titolo di EA Sports riesce perfettamente nel proprio intento, ovvero simulare un incontro di pugilato. Gli unici elementi che non convincono particolarmente, e che in alcuni frangenti possono causare qualche fastidio, sono l'eccessiva lentezza nei movimenti (soprattutto nel caso si cerchi di allontanarsi da un avversario) e delle routine di collisione poligonali non sempre perfette, con effetti grafici poco gradevoli (guantoni che "penetrano" il corpo di un pugile, ad esempio).

Facendo una valutazione globale, il nostro giudizio non può comunque che essere positivo grazie anche a una realizzazione tecnica di prim'ordine. I pugili sono curati sin nei minimi dettagli e riproducono con impressionante fedeltà le controparti reali; le ottime animazioni, unite alla presenza di una lunga serie di dettagli grafici (ferite sul volto del pugile, occhi tumefatti) che variano a seconda dello svolgimento dell'incontro, e ad un accompagnamento sonoro decisamente curato, creano il giusto ambiente, immergendo il giocatore nell'atmosfera che si vive in una vera riunione pugilistica. **Knockout Kings 2001** rappresenta quindi un appuntamento imperdibile per gli appassionati di questa disciplina sportiva, ma anche per chi sta più semplicemente cercando un picchiaduro diverso dal solito.

voto **8 su 10**

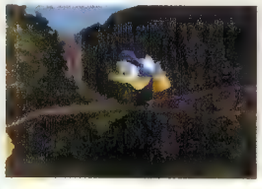
di marco**ravetto**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Paperino: Operazione Papero

Disney e PlayStation2, un connubio che dovrebbe garantire potenza tecnologica e fantasia, qualità grafica e sonora e originalità. Dovrebbe, almeno in teoria...

Stranamente il primo boss che incontrerete nel gioco è anche uno dei più difficili da battere...



Alcuni salti richiedono una precisione millimetrica e costringono il giocatore a estenuanti tentativi.

L'aumento costante delle produzioni ispirate a personaggi Disney e le discrete vendite che questi titoli riescono a raggranellare - a prescindere dal loro effettivo valore qualitativo -rappresentano un'evidente dimostrazione di come molti acquirenti si lascino influenzare più dalle apparenze che dalla sostanza: la fetta meno esperta del popolo degli appassionati di videogiochi (leggi: genitori che devono fare un regalo ai figli) si lascia spesso attrarre da una confezione su cui è stampata l'effigie del proprio personaggio dei fumetti preferito e da una bella introduzione, per poi ritrovarsi con in mano un pugno di mosche, un titolo appena passabile che non mantiene buona parte delle promesse elencate sul retro del CD e nel manuale di istruzioni.

Un titolo come **Paperino: Operazione Papero** rappresenta il tipico esempio di prodotto indirizzato a quest'utenza: il packaging e la sequenza introduttiva attraggono il giocatore in quella che dovrebbe essere un'avventura fantastica e che si trasforma ben presto in un terrificante incubo. Fedele conversione dell'omonimo titolo disponibile da alcuni mesi su PSone e N64, **Paperino: Operazione Papero** riesce nella titanica impresa di riunire in un solo prodotto un'ingente quantità di difetti sia strutturali che tecnici, ottenendo come risultato finale un platform che non è né gradevole da vedere né tantomeno piacevole da giocare. Il rapimento di Paperina da parte della banda Bassotti è l'elemento scatenante di questo nuovo titolo di ispirazione disneyana che, oltre a essere scontato e prevedibile nelle premesse e nella trama, manca completamente di originalità e di fantasia nella costruzione dei livelli e delle ambientazioni: il gioco scorre via liscio nella sua monotonia e ripetitività, malgrado la presenza di alcune variazioni sul tema che, nella mente dei programmatori, avrebbero dovuto avere il compito i diversificare l'azione. A prescindere da quale sia l'inquadratura utilizzata, il gioco si riduce a una continua corsa contro il tempo con Paperino che corre, raccoglie qualche oggetto, elimina i nemici e salta: proprio il salto rappresenta uno degli elementi più fastidiosi del gioco, a causa della presenza di enormi dirupi che costringono a balzi millimetrici per evitare la perdita di una vita. Scomodo e frustrante, soprattutto nei livelli in cui ci si trova costretti a correre verso lo schermo per sfuggire all'inseguimento del cattivone di turno.

Malgrado questo "piccolo" inconveniente, tutto si può dire di **Paperino: Operazione Papero** fuorché che si tratti di una produzione particolarmente longeva: tutti coloro che non verranno risucchiati tra le spire di Morfeo dalla piattezza della struttura di gioco non impiegheranno molto tempo per portare a termine l'avventura, vista l'assenza di ostacoli particolarmente ardui da superare (come sempre in questi casi, la giustificazione potrebbe essere che si tratta di un titolo indirizzato a un pubblico giovane, ma quanti bambini possiedono una PlayStation2?). La poca cura nella realizzazione del titolo UbiSoft è evidente anche quando si passano in esame la grafica e il sonoro, decisamente inadeguati per una console come PS2; l'accompagnamento musicale è particolarmente deludente mentre la grafica, sufficiente nelle animazioni e nella definizione dei personaggi, alterna ambientazioni discretamente curate ad altre decisamente mediocri e prive di particolari. L'insufficienza finale è quindi d'obbligo per un titolo deludente sotto ogni punto di vista e che non rende giustizia a un personaggio storico come Paolino Paperino.

voto 5 su 10

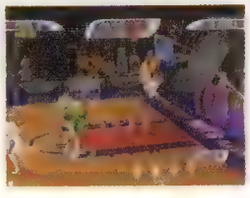
di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE/PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

NBA Hoopz

Come sfruttare un'idea vecchia per lanciare un titolo nuovo? Semplice, cambiando il nome del prodotto. Ecco quindi che quello che avrebbe dovuto essere **NBA Jam 176** diventa **NBA Hoopz**. E vissero tutti felici e contenti.

Sbattere a terra gli avversari rappresenta come sempre uno dei metodi migliori per recuperare la palla.



All'inizio della partita bisogna scegliere i giocatori da utilizzare e il loro ruolo.

NBA Hoopz è un gioco nuovo. Un'affermazione banale e innegabile. **NBA Hoopz** è al tempo stesso un titolo vecchio perché, escludendo qualche particolare e alcune novità che non modificano più di tanto la struttura di gioco, altro non è che l'ennesima riedizione di **NBA Jam**, un classico che nella seconda metà degli anni '90 ha spopolato sia in edizione coin-op che nelle numerose conversioni casalinghe. La principale differenza tra **NBA Jam** ed **NBA Hoopz** risiede nell'inserimento di un nuovo giocatore (portando quindi il totale a tre cestisti per squadra), deciso dagli sviluppatori per aumentare la varietà delle azioni e consentire all'utente di creare qualche schema. Non si tratta, almeno sulla carta, di una novità da poco dato che come tutti i conoscitori di questa saga ben sanno, proprio la presenza in campo di soli due cestisti per squadra rappresentava al contempo uno dei punti di forza e uno dei principali difetti di **NBA Jam**. Altro particolare che ha subito un evidente mutamento e che, almeno inizialmente, lascia parzialmente interdetti, è la velocità di gioco: se in **NBA Jam** i giocatori correvano a folli velocità da una parte all'altra del campo senza praticamente mai fermarsi, in **NBA Hoopz** i programmatori hanno "tirato il freno a mano", diminuendone in maniera sensibile la velocità, sempre nel tentativo di rendere le azioni più ragionate. Persa in parte la frenesia che caratterizzava le precedenti versioni, **NBA Hoopz** non ha guadagnato molto per quanto concerne la meccanica di gioco: se è vero che la presenza di tre giocatori consente una maggiore libertà di manovra (oltre a richiedere un minimo di tattica nella selezione degli atleti da mandare in campo) è anche vero che le azioni si sviluppano quasi sempre con lo stesso schema e che la continua esecuzione di schiacciate rappresenta il modo migliore per giungere alla vittoria. Mentre nel gioco in singolo la ripetitività e la mancanza di originalità rappresentano dei limiti oggettivi abbastanza rilevanti, la situazione è certamente più rosea nella modalità multiplayer, soprattutto quando si ha la possibilità di partecipare a sfide due contro due.

La valutazione finale, una striminzita sufficienza, è dovuta anche a una realizzazione rivedibile in diversi particolari: mentre il sonoro è tutto sommato apprezzabile, grazie alla presenza di effetti decisamente curati, meno positivo è il giudizio sulla grafica, in particolar modo per quanto riguarda la definizione dei fondali e dei giocatori in campo. Chi sperava che quest'ennesima versione di **NBA Jam**, grazie ai cambiamenti annunciati, potesse offrire qualcosa di nuovo, rimarrà parzialmente deluso: la volontà dei programmatori di aumentare il realismo e la varietà è apprezzabile, ma il risultato finale resta un titolo arcade con qualche elemento simulativo che non convince pienamente e che potrebbe piacere esclusivamente a chi ha già apprezzato i precedenti episodi della serie.

voto 6 su 10

*Nella migliore tradizione della serie di **NBA Jam** non mancano decine e decine di spettacolari schiacciate. (in foto, la versione PS2)*

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

ISS Pro Evolution 2

"La palla è mia e ci gioco io!" è ormai il motto di Konami nell'ambito dei videogiochi calcistici. Come darle torto?

Anche la telecronaca si è arricchita di nuove frasi che sottolineano un pesante divario nel punteggio o segnalano il riscaldamento di una riserva pronta a entrare in campo.

*No, non avete problemi di vista, sono proprio i nomi reali, finalmente inseriti nella saga di **ISS Pro**!*

di paolo**cardillo**

Giorno 23 Aprile 2046. Accusato di simulazione di attività pedatoria, il popolo italiano videoludico si professa innocente: "Vostro Onore, non è colpa dei miei clienti, sono le multinazionali del videogioco che incorrono nel falso ideologico, fanno credere a gente inerme di trovarsi in una partita vera allestendo un circo virtuale sofisticatissimo, con subdoli intrecci di intelligenza artificiale che stordiscono il subcosciente assoggettandolo attraverso una realtà fittizia! Adesso comprendiamo finalmente il significato dell'espressione "Palla al centro". È l'immagine di un teatrino ignobile che gravita attorno a una menzogna!" Tripudio della folla. Il processo, ovviamente, si svolgeva di lunedì…

Per chi non l'avesse ancora capito, il tanto atteso sequel di **ISS Pro Evolution** è finalmente uscito dalla sala parto. L'attesa è durata circa un anno e mezzo, giusto il tempo di incassare le rimostranze che qualsiasi capolavoro scatena: figuriamoci i prodotti peggiori! Allora, intanto Konami Computer Entertainment Tokyo ha dato retta a chi lamentava nella prima versione la catalessi dei giocatori dopo aver perso il possesso della palla: rimanevano imbambolati, ricordate? Ora è tutto a posto, la reattività dei giocatori nello specifico frangente è nettamente migliorata, anche se qualche momento di pausa accade ancora ogni tanto. La stessa cosa non è successa però nel caso degli 1-2: il giocatore vittima della triangolazione cade in trance per un attimo, ma non ci sentiamo di stigmatizzare questo aspetto. Nel corso degli anni abbiamo maturato la teoria che si tratti di uno sforzo di adesione alla realtà: in fondo quando un calciatore viene uccellato da un 1-2 rimane un po' interdetto, altrimenti che uccellamento sarebbe? La cosa più importante è che nel complesso un motore già di qualche spanna superiore a quello concepito per qualsiasi altro gioco di calcio sia stato baciato da un metabolismo ulteriormente dopato in tutti i suoi aspetti. I tocchi di prima sono diventati più istantanei favorendo così una fluidità di gioco ancora più marcata, e potremmo dire più spettacolare. In generale, comunque, il gioco è diventato più veloce e anche usando la visuale più lontana (la migliore, secondo il nostro parere, ma in questo caso sappiamo di andare controcorrente…) non ci si imbatte nel minimo rallentamento. Rispetto al predecessore, **ISS 2** concede giocate più votate allo show: i difensori respingono la palla tuffandosi molto spesso di testa e pure gli attaccanti si esibiscono in "voli d'angelo" con una frequenza superiore rispetto a quella del prequel. Anche le pirotecniche girate al volo si sono moltiplicate. I cross invece sembrano regolati meglio per favorire le inzuccate. Cos'è, è diventato l'**ISS** per N64 e PS2? Non scherziamo. Le girate al volo che prima erano *rarissime* adesso sono diventate *rare*. Per quel che riguarda le rovesciate, se prima erano praticamente un evento che avrebbe meritato il sequel di *Fuga per la Vittoria*, adesso si presentano con più frequenza, ma anche il rinnovato tasso di funambolismo non basta per scalfire il realismo di **ISS Pro Evolution 2**. Infatti tutto si deve scontrare con le più sconvolgenti routine di intelligenza artificiale mai concepite per un gioco di calcio. Il "cervello" del primo gioco è ancora lo stesso: i giocatori sanno stare al loro posto, non rimangono mai fermi, quando scattano è per dettare il passaggio al portatore di palla mica per portare a spasso il cane, insomma hanno un tasso di autonomia tattica e in generale di autocoscienza artificiale mai registrata prima. Giureremmo di averne visto uno che si cuoceva un uovo al tegamino da solo… Scherzi a parte, la cosa sor-

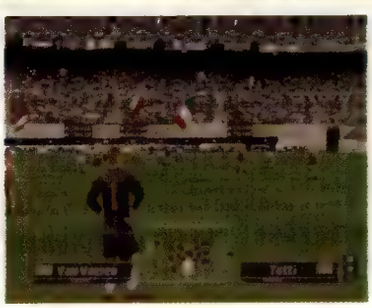
prendente è che è passato un anno e mezzo e nessuna nuova simulazione calcistica è riuscita a proporre un motore in grado di rivaleggiare con la complessità della struttura della saga di **ISS**. E dire che ci hanno provato case piuttosto "attrezzate": Sony con **This is Football 2**, Infogrames con **Ronaldo Football**, EA col solito **FIFA** e ultimamente Virgin con **European SuperLeague**. Niente da fare. Al confronto di **ISS** sembra di giocare al biliardino in un circolo sociale di sinistra. Troppo netto il divario tra le manovre ispirate e coerenti di **ISS** e i quattro passaggi tra i talenti "oratoriali" degli altri. Ora che con **ISS 2** il gioco scorre più velocemente, il divario si è trasformato in una letale distorsione spaziotemporale: qualsiasi gioco di calcio venga prodotto ne viene investito sembrando già più vecchio di cento anni. Insomma, un nuovo livello di simulazione calcistica è stato raggiunto, rullino i tamburi e brillino i fumogeni. Bisogna essere sinceri: in realtà la struttura del prequel non ha subito cambiamenti sostanziali, ma il gioco è rimasto la cosa migliore creata per una console da anni a questa parte. Una precisazione: tutto quanto scritto in queste due pagine era ovviamente già applicabile alle versioni giapponesi **Winning Eleven 2000** e **Winning Eleven 2000 U-23** ma, per chi non l'avesse capito, ci troviamo finalmente di fronte alla sacrosanta euroconversione di questi ultimi con tutto ciò che di occidentalizzato si poteva esigere. Al posto delle compagini della J-League e delle nazionali olimpiche troviamo 54 nazionali maggiori e 24 squadre di club. Queste ultime compongono la Master League (divisa in una lega maggiore e una minore), che è già sbloccata sin dall'inizio e annovera stavolta sette squadre italiane (coi soliti nomi irreali): Juventus ("Torino"), Milan ("Milano"), Lazio (id.), Roma (id.), Inter ("International"), Parma (id.) e Fiorentina ("Firenze"). Come anticipato nella preview di due mesi fa, ci sono finalmente i nomi reali dei calciatori, artigliati grazie alla licenza FIFPro, che però non copre la maggioranza dei giocatori extra-occidentali (problemi coi passaporti anche qui?). Per cui vi beccate ancora "Batustita" e "Roberto Corlos", ma in compenso tutto il resto sono cognomi noti a qualsiasi appassionato: la percentuale di nomi reali è attorno all'80%. Senza dimenticare che i nomi possono essere cambiati associando loro anche la pronuncia giusta dalla sterminata libreria di campionamenti vocali inclusa nel gioco! Mi sembra che stavolta non possiamo proprio lamentarci…

In conclusione, piccole considerazioni in libertà sul confronto col primo **ISS**: i portieri sono più forti, ma sembrano stranamente più propensi a uscire automaticamente; ci sono due tipi di infortuni che possono seguire a un'entrata fallosa: quello "leggero" riduce le potenzialità del giocatore infortunato, quello "grave" obbliga a una sostituzione e, nel caso di un torneo, può costringere all'inattività per più partite; gli arbitri sono più severi e sventolano cartellini gialli e rossi con maggior frequenza; durante l'intervallo delle partite di campionato, scorrono i risultati dei primi tempi degli altri match; i pallonetti non sono più effettuabili con la comoda doppia pressione del tasto di tiro ma solo con L1 + tiro. Ok, sotto con **Winning Eleven 5**, adesso…

voto **10 su 10**

***ISS 2** offre un'intro in CG tutta nuova rispetto alla versione giappo. Però, gli somiglia il pupo, eh? Er…*

*Anche le esultanze sono state rinnovate in **ISS 2**. Non è fondamentale, però…*



ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CLOCKWORK GAMES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Vanishing Point

Produrre una simulazione di guida così realistica da poterle permettere di puntare dritto alla gola di **Gran Turismo 2**: una missione impossibile? A giudicare dai risultati ottenuti da Clockwork Games, sembrerebbe proprio di sì...

La modalità Stunt è composta da una serie di prove piuttosto noiose, come ad esempio questo slalom

Oltre ad essere un incubo da guidare, l'Audi TT è anche modellata abbastanza male. Povera Audi...

di erikpede

Di giochi che si fanno attendere per un'eternità ce ne sono parecchi, visto e considerato che l'allungamento dei tempi di sviluppo e la nefasta pratica del rinvio della data di uscita sono ormai cose di tutti i giorni, ma **Vanishing Point** merita un posto d'onore nella classifica dei titoli dalla gestazione interminabile. Nato con il "semplice" scopo di garantire la maggiore profondità di campo mai vista in una simulazione di guida per PSone (e il titolo dovrebbe essere emblematico, in questo senso), **Vanishing Point** si è gradualmente spostato verso i lidi del massimo realismo, diventando un progetto via via più ambizioso e impegnativo con il passare del tempo. Di qui il cospicuo ritardo accumulato dagli sviluppatori, costantemente intenti ad affinare la simulazione e a vantarsi di un modello fisico fenomenale di cui, ad essere onesti, non si scorge la minima traccia ora che il gioco è finalmente disponibile. L'unica promessa rispettata da Clockwork Games, a voler essere ancora più onesti, è proprio quella relativa alla profondità di campo, davvero eccellente: per il resto, purtroppo, **Vanishing Point** è tranquillamente classificabile come un mezzo disastro.

Che fine abbia fatto la fisica raffinata e realistica pubblicizzata da Acclaim e dagli sviluppatori non ci è dato di saperlo, ma ciò che ne resta all'interno del prodotto finito è immediatamente rilevabile e francamente sconcertante. Le vetture, tanto per non andare per il sottile, si muovono come saponette bagnate lanciate su un pavimento umido e liscio, sventolando a destra e a manca come banderuole impazzite al minimo sfioramento del joypad. Il brutto è che questo assurdo comportamento dinamico, sebbene in misura variabile, è comune a tutti i veicoli, nessuno escluso. La cosa, inutile dirlo, non manca di produrre effetti a dir poco bizzarri, e se è vero che ritrovarsi alla guida di un pick-up che derapa come uno dei bolidi di **Ridge Racer V** può suscitare qualche sorriso, è anche vero che mettersi al volante di un'Audi TT e dover fare i conti con un'inverosimile tenuta di strada pari allo zero assoluto (stiamo pur sempre parlando di una delle migliori auto a trazione integrale di tutto il mondo) non può non far rabbrividire. L'insistita tendenza allo slittamento manifestata dalle vetture di **Vanishing Point**, inoltre, vanifica qualsiasi tentativo di controllo delle traiettorie: i sorpassi effettuati in curva grazie alla chiusura o all'apertura della linea ideale (da stringere o allargare con un'opportuna regolazione del gas) sono un'autentica utopia in questo gioco, dato che le macchine scivolano via seguendo unicamente i capricci delle bizzarre leggi fisiche che governano il mondo creato da Clockwork Games. Un mondo nel quale, tra l'altro, le auto hanno il peso specifico della carta velina, tanto che basta il minimo impatto per innescare decine (avete letto bene: decine) di testacoda, ribaltamenti e rotolamenti assortiti, la cui frequenza raggiunge livelli stupefacenti per via dell'inadeguatezza degli algoritmi di intelligenza artificiale approntati dai programmatori. Il traffico civile perennemente ubriaco, costituito per la maggior parte da veicoli zigzaganti che vagano tra una corsia e l'altra a velocità ridottissima, non è certo una novità per questo genere di giochi, ma gli avversari che saltano letteralmente addosso alla macchina del giocatore danno l'idea di non avere la più pallida idea di dove si trovi quest'ultima, finendo addirittura per tamponarla dal retro in rettilineo con la strada completamente libera. L'ultima perla, almeno per quanto riguarda l'esperienza di guida vera e propria, è la snervante logica di funzionamento della trasmissione automatica, che persevera diabolicamente nello scegliere sempre e comunque la marcia sbagliata: un problema a cui sarebbe possibile porre rimedio scalando manualmente per far riprendere giri al motore, se non fosse che nella versione PSone di **Vanishing Point** tale procedura inserisce automaticamente il folle, e non il rapporto inferiore a quello corrente (cosa che non accadeva nell'altrettanto scadente edizione Dreamcast).

Per quanto possano aver mancato clamorosamente il bersaglio, agli uomini di Clockwork Games bisogna almeno riconoscere l'impegno profuso nel tentativo di realizzare un modello di guida diverso dal solito. Nella pianificazione della struttura del gioco, invece, i designer devono aver investito davvero poco tempo, limitandosi ad affiancare qualche modalità aggiuntiva (acrobazie, gare contro il tempo, sfide in multiplayer e poco altro) ad una sezione principale che impressiona per la sua povertà. Il campionato, che di **Vanishing Point** costituisce la colonna vertebrale, è in pratica una semplice successione di gare contro il tempo: ad ogni vettura sono associate tre leghe (la prima è composta da due corse, la seconda e la terza da tre) nelle quali, invece di misurarsi direttamente con gli avversari, si devono portare a termine due o tre giri entro il tempo limite prestabilito. I sorpassi sono inutili ai fini della classifica, ostacolare gli oppositori è impossibile, recuperare dopo un grosso errore pure: bisogna correre e basta, tenendo una condotta di guida più pulita possibile ed evitando di incappare negli incidenti che l'incompetenza dell'IA provoca ad ogni curva o quasi. Arrivando primi nelle varie leghe si sboccano altre vetture (la metà delle quali sono virtualmente inutili, dato che non si possono usare nel campionato) ed opzioni aggiuntive per la regolazione dell'assetto e delle altre caratteristiche meccaniche delle macchine, che rimangono comunque ostili per via della fisica bacata. Tutto sin troppo semplice, insomma, ed è per questo che la noia sopraggiunge dopo un numero assai limitato di partite, complice il divertimento azzerato dal modello di guida zoppicante e dal track design poco ispirato.

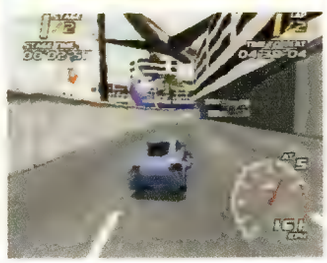
Dal punto di vista tecnico, se si esclude la già citata profondità di campo, le cose non vanno affatto meglio: le ambientazioni sono buone (perlomeno a livello teorico), gli oggetti in movimento sono belli grandi e i poligoni su schermo sono parecchi, ma tutto è terribilmente sgranato e blocchettoso al punto da far somigliare **Vanishing Point** ad un gioco di primissima generazione. L'indisponente mancanza di pulizia generale e lo scarso dettaglio delle texture, se non altro, avrebbero potuto (dovuto?) alleggerire il carico del motore grafico ed aiutarlo a comportarsi degnamente sotto altri aspetti, ma così non è stato. Ecco quindi che alcuni poligoni spariscono senza motivi apparenti, mentre i difetti dell'aggiornamento lasciano spesso e volentieri in bella mostra le orrende giunture che separano gli elementi tridimensionali accostati per formare le strade e le strutture più ingombranti (giunture evidenziate dalle discrepanze cromatiche tra le texture e i piani poligonali nudi, che nel caso delle strade sono azzurrini e stonano in modo atroce con il grigio dell'asfalto).

Altalenante la qualità delle riproduzioni delle vetture "acquistate" da Acclaim (si va dal decente al raccapricciante), inguardabile l'ammasso informe di pixel colorati a cui le macchine stesse vengono ridotte quando sono viste da una certa distanza, pessima la scelta delle visuali (quelle esterne sono talmente basse da impedire la visibilità in discesa), banali gli effetti sonori ed irritanti i temi musicali: difficile, alla luce di cotanta negligenza, avere commenti positivi per **Vanishing Point**. Facile, invece, lasciarsi andare ad una valutazione finale altamente punitiva: spacciare un videogioco per un probabile capolavoro per poi consegnare all'utenza una delle peggiori simulazioni automobilistiche degli ultimi tempi è un "crimine" impossibile da perdonare, con tutto il rispetto per Acclaim e Clockwork Games...

voto 4 su 10

L'Alfa Romeo GTV è una delle poche auto caratterizzate da un comportamento dinamico decente.

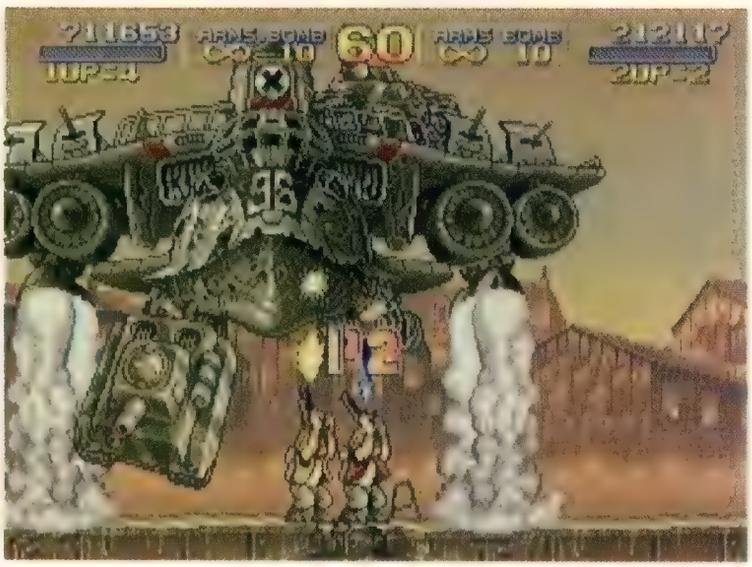
Clockwork Games potrà anche sostenere il contrario, ma un pick-up non è certo un veicolo da corsa...

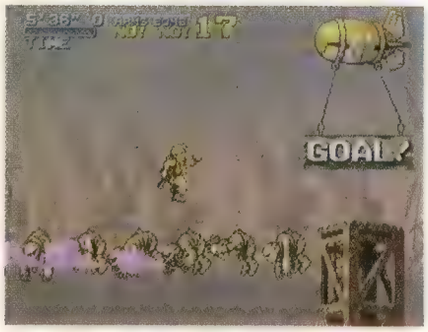


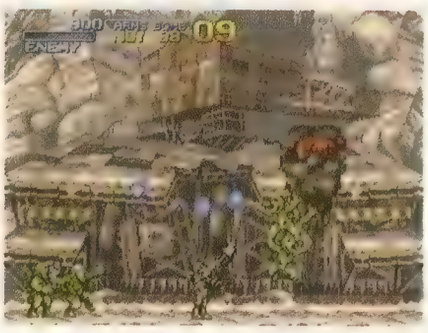
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SNK** SVILUPPATORE **SNK** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

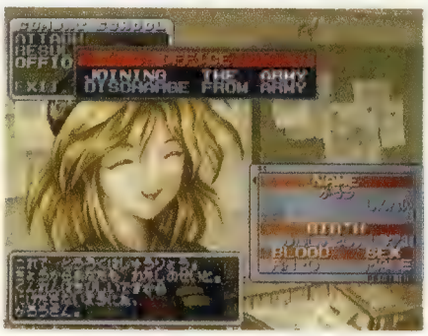
Metal Slug X

Con la massificazione della produzione videoludica di SNK, seguita all'acquisto da parte di Aruze, l'evoluzione delle saghe più famose dell'ex-casa di Osaka sembra aver subito un brusco e immutabile arresto. A confortare in parte i fan, è finalmente arrivata la conversione di **Metal Slug X** per PlayStation.









L'introduzione di alcune modalità aggiuntive aiuta a mantenere alto l'interesse.

di diego**cortese**

Un arrivo insperato quello di **Metal Slug X** su PlayStation, preceduto da un periodo di gestazione eccessivamente lungo, tanto da portarci a temere una possibile cancellazione del gioco o la commercializzazione da parte di Aruze di un prodotto precedentemente giudicato non idoneo da SNK e per questo congelato. Fortunatamente **Metal Slug X** per PlayStation si è rivelato non solo tutt'altro che incompleto, ma anche qualitativamente superiore alla precedente conversione di **Metal Slug**. Ma com'è riuscita SNK a concentrare 506 Mb di cartuccia nell'esigua memoria di PlayStation?

Uscito nel 1999 esclusivamente per Neo Geo MVS e cartuccia, **Metal Slug X** è una versione riveduta e corretta del secondo capitolo della saga, commercializzato l'anno precedente: un remake resosi necessario a causa di alcuni difetti che affliggevano il titolo originale, primo tra tutti la tendenza a rallentamenti con l'animarsi dell'azione di gioco. Oltre a correggere i suddetti bachi, il team di sviluppo ex-Nazca inglobato da SNK ha approfittato dell'occasione per sperimentare alcune aggiunte destinate al terzo capitolo della saga. Ne è seguito un titolo che si diversifica dal precedente, oltre che per la totale assenza di rallentamenti, per il differente ordine d'apparizione dei boss, la variazione di alcuni livelli di gioco e il potenziamento dell'arsenale a disposizione dei protagonisti. Nonostante le differenze nella struttura dei livelli, il semplice costrutto narrativo impiegato per giustificare i combattimenti che avvengono nel gioco è rimasto praticamente invariato. Il giapponese Tarma Roving e l'italo-americano Marco Rossi sono nuovamente alle prese con il folle dittatore Morden, la cui smania di conquista l'ha portato a stringere un patto con una razza aliena. Forte dell'aggiunta di una componente femminile, costituita dalla genovese Fiolina Germi, e dell'ex-agente del servizio segreto nipponico Eri Kasamoto, il Team Sparrows deve addentrarsi all'interno dei territori occupati dall'armata di Morden per tentare di eliminare il suo comandante. Come per il suo predecessore, **Metal Slug X** è suddiviso in sei livelli di gioco in cui l'azione altamente frenetica e distruttiva si miscela con humour tipicamente nipponico, esaltato dalla curata caratterizzazione di protagonisti e nemici, ed in particolar modo dalle loro animazioni. I soldati non si limitano ad apparire ai lati dello schermo, ma spesso costituiscono parte del fondale, reagendo all'arrivo dei protagonisti con atteggiamenti esilaranti. Lo stesso vale per i personaggi di contorno, dai quali si possono ottenere aiuti sotto forma di bonus. Altrettanto valido il disegno dei mezzi, il cui stile parodistico e nel contempo estremamente dettagliato richiama alla mente i disegni di Akira Toriyama.

Strutturalmente parlando, si può definire **Metal Slug X** come uno sparatutto a scorrimento orizzontale con elementi platform, sullo stile di **Contra** di Konami. Il semplice sistema di controllo ruota attorno a tre pulsanti impiegati per sparare, lanciare granate e saltare. Il pugnale e la pistola sono le uniche armi dotate di munizionamento infinito, vantaggio compensato dalla possibilità di sparare solo nelle quattro direzioni cardinali. Più versatili le armi bonus, recuperabili raccogliendo apposite icone nell'area di gioco, il cui brandeggio a 360° consente di ingaggiare bersagli senza doversi esibire in salti acrobatici per allinearsi a loro. Rispetto al capitolo precedente, l'arsenale a disposizione dei protagonisti è stato sensibilmente arricchito mediante l'introduzione di alcune armi destinate a **Metal Slug 3**. Ai classici fucili a pompa, mitragliatrici pesanti, lanciafiamme e lanciarazzi, si uniscono ora laser, missili autocercanti, razzi che seguono il profilo del terreno, bombe incendiarie e lanciagranate. In aggiunta alle armi speciali normali sono stati introdotti i Big Shot Item che consistono in versioni potenziate di mitragliatrice, lanciarazzi e fucile laser. Le armi, come anche i punti bonus, le munizioni e il rifornimento di carburante per i mezzi, sono ottenuti tramite il recupero di icone offerte dai prigionieri che vengono salvati lungo il percorso. Questi sono a volte celati agli occhi del giocatore, in modo da portarlo ad affrontare più volte il gioco per scoprirne ubicazione. Sempre al medesimo scopo, sono stati aggiunti svariati segreti, solitamente legati ad elementi dello sfondo, la cui scoperta richiede colpo d'occhio e abilità di movi-

Il numero di mezzi recuperabili sul campo di battaglia è stato incrementato in modo da consentire ad entrambi i giocatori di poterne usufruire contemporaneamente.

mento ottenibili sono dopo alcune partite. Ritenendo che il ridotto numero di mezzi recuperabile in **Metal Slug 2** sbilanciasse eccessivamente la difficoltà nelle partite in doppio, in **Metal Slug X** i veicoli vengono spesso offerti in coppia in modo da offrire a entrambi i giocatori il medesimo potenziale distruttivo. Assieme al veicolo corazzato ad alta mobilità Metal Slug, sono ora disponibili il cammello armato Camel Slug, il caccia VTOL Slug Flyer e il robot Slugnoid. Ogni mezzo possiede un proprio sistema d'arma differente e può essere impiegato per attacchi suicidi premendo contemporaneamente i pulsanti di sparo e salto. Conservati rispetto al capitolo precedente i cambiamenti di stato causati dal veleno dei non-morti e dall'assunzione di troppo cibo: i primi trasformano i personaggi in zombie rallentandone i movimenti ma aumentandone la resistenza, i secondi li rendono obesi incrementando l'efficacia delle armi.

Nonostante i limiti di memoria di PlayStation, SNK è riuscita a ottenere una conversione piuttosto fedele al prodotto originale. Distribuendo efficacemente fasi di caricamento e tagli al comparto grafico, la giocabilità e la velocità di gioco sono rimaste intatte. Le riduzioni a livello cosmetico appaiono meno drastiche rispetto al primo **Metal Slug**, consentendo al gioco di offrire uno spettacolo visivo tutto sommato vicino allo spettacolare prodotto originale. La modifica più appariscente riguarda le esplosioni e gli effetti di alcune armi, la cui definizione è stata notevolmente abbassata in modo da ridurre l'occupazione di memoria: in questo modo è stato possibile mandare a video un numero adeguato di frame di animazione senza innescare rallentamenti anche quando ci si trova ad affrontare boss di mastodontiche dimensioni. Assolutamente intatta l'elevata interazione con i fondali, elemento che costituisce una delle caratteristiche fondamentali della serie **Metal Slug**. Allo scopo di rendere più sopportabili i caricamenti di dati durante l'attraversamento degli stage, gli accessi al CD occorrono nelle "fasi morte" di gioco.

In quanto più frenetico, caotico e distruttivo rispetto al primo capitolo della saga, **Metal Slug X** per PlayStation presenta crediti infiniti in modo da non risultare eccessivamente frustrante. E' stata inoltre conservata la possibilità, tipica dei titoli Neo Geo, di salvare la propria posizione al termine di ogni livello. Ne consegue che, nonostante risulti più difficile rispetto al passato, è possibile completare lo sparatutto SNK anche alla prima partita. **Metal Slug X** mantiene comunque una longevità di buon livello grazie alla sua immediatezza e all'accattivante stile grafico. Grazie al maggiore spazio offerto dal supporto ottico rispetto alla cartuccia, SNK ha potuto inserire alcune modalità aggiuntive che contribuiscono a fornire alla conversione un maggiore spessore. Tramite il Combat School è possibile affrontare i sei livelli di gioco in modalità Survival e Time Attack, al termine delle quali si viene insigniti di un grado militare a seconda delle prestazioni ottenute. L'Another Mission Mode consiste in venti prove di abilità (dieci delle quali devono essere sbloccate) il cui scopo spazia da una gara di velocità condotta saltando sopra la schiena di zombie appesi con delle corde ad un combattimento in una piccola arena trasformati in zombie e armati solo di granate. E' infine stata inclusa una galleria composta da un centinaio d'immagini in bianco e nero costituite da illustrazioni e disegni preparatori.

Per quanto non si possa considerare una perfetta trasposizione della propria controparte silicea, **Metal Slug X** rappresenta quanto di meglio si poteva ottenere con la poca memoria a disposizione sul 32bit Sony. Con piccoli sacrifici cosmetici, SNK è riuscita a offrire agli utenti PlayStation uno sparatutto "vecchio stile" estremamente divertente e distruttivo, in grado di soddisfare sia i neofiti che gli appassionati del coin-op. Per chi fosse interessato alla versione occidentale di **Metal Slug X**, segnaliamo l'uscita sul mercato americano per il 20 marzo sotto etichetta ASCII. Come per la sua controparte a gettoni, il sangue sarà bianco in modo da non urtare la sensibilità del pubblico statunitense più giovane. Se non volete combattere contro soldati in cui scorre il latte nelle vene, vi consigliamo di acquistare la versione giapponese…

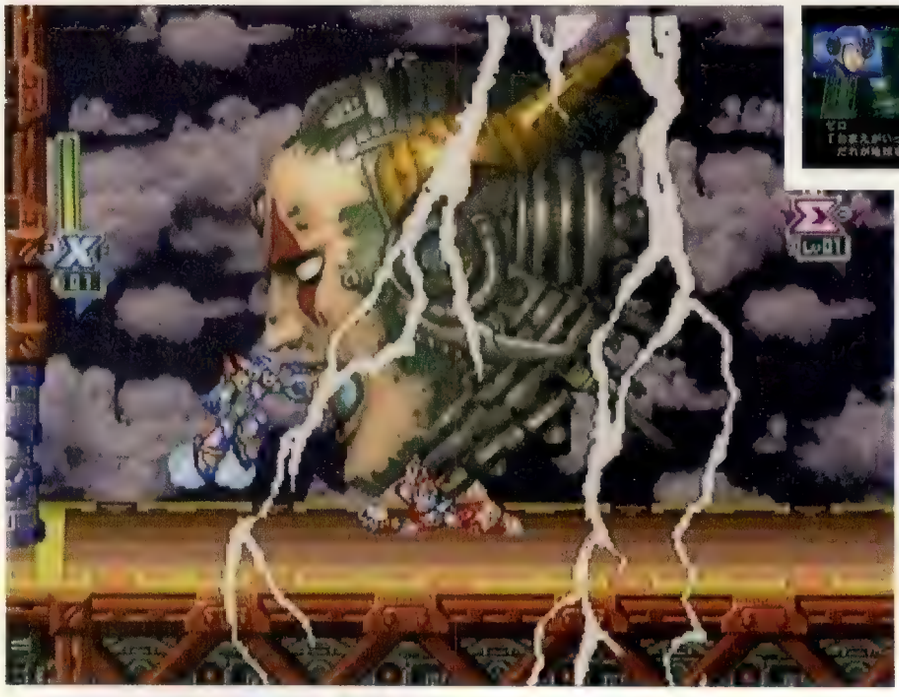
voto 8 su 10

Per ridurre la quantità di dati immagazzinati in memoria, la definizione delle esplosioni è stata ridotta sensibilmente.

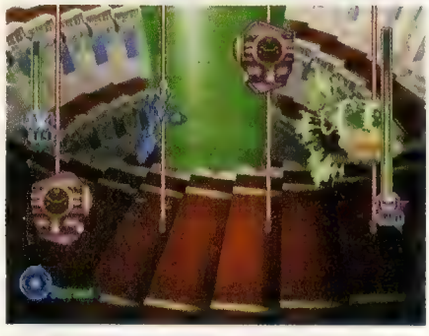
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rockman X5

Con il quinto capitolo della saga, Rockman ha finalmente acquisito la possibilità di abbassarsi. Ennesima conquista dell'opera di massificazione videoludica attuata dalle software house in questi anni o evoluzione naturale dello storico platform Capcom?



Grazie ai poteri offerti dalle varie armature è possibile raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili per recuperare i bonus in essi nascosti.



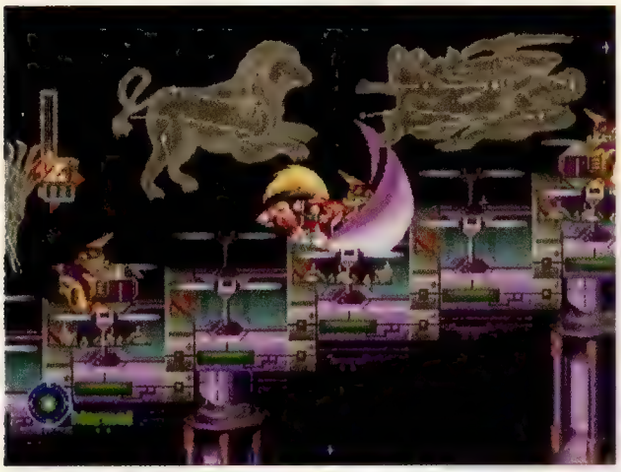
I virus, rappresentati nell'immagine dalle teste viola che inseguono Rockman, hanno effetti negativi su X e positivi su Zero.

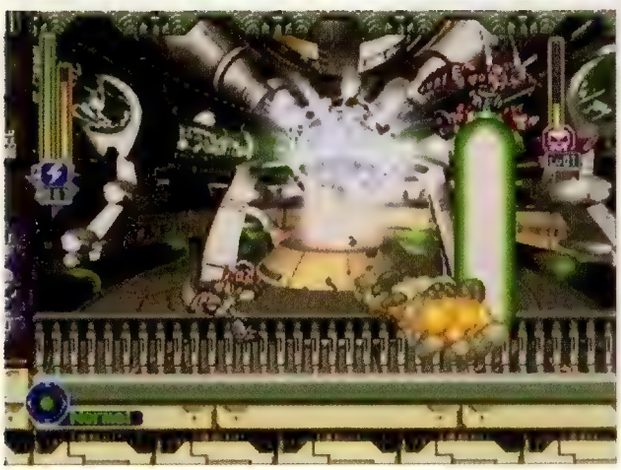
Rockman, conosciuto in occidente col nome di **Megaman**, divide con **Street Fighter** la palma di franchise più sfruttato da parte di Capcom. A partire dalla seconda metà degli anni ottanta, sono stati realizzati decine di titoli legati al piccolo androide blu della casa di Osaka. Oltre alla serie regolare - composta da ben otto episodi divisi tra NES, SNES, Game Boy, PlayStation e Saturn - vi sono un infinito numero di spin-off che spaziano dai giochi di calcio a quelli di guida. Mentre la maggior parte di questi spin-off si sono rivelati esperienze assolutamente da dimenticare, vi è una saga parallela che ha guadagnato una notevole popolarità tanto da rischiare di oscurare quella originale. Si tratta di **Rockman X**, serie nata su Super Famicom con l'intento non solo di sottolineare il passaggio della serie dagli 8 ai 16bit, ma anche di espandere il suo target al pubblico adolescenziale. Maggiore cura nella caratterizzazione di personaggi e mezzi, trame di gioco più adulte ed alcuni miglioramenti di carattere strutturale si risolvono in un prodotto più appetibile rispetto alla troppo infantile serie "regolare". La popolarità è indubbiamente dovuta al fatto che, nonostante le modifiche apportate, Capcom ha deciso di non variare mai eccessivamente la formula di gioco del **Rockman** originario. Rispetto agli anni in cui il robot blu della casa di Osaka era al culmine della propria popolarità, i gusti dei videogiocatori sono però estremamente cambiati; per quanto possa esaltare la coraggiosa scelta di Capcom di produrre a tutt'oggi platform bidimensionali, aspettarsi che il gioco sia rimasto immune da qualsiasi processo di massificazione e che sia stato realizzato con il medesimo impegno rispetto al passato, significherebbe peccare di ingenuità...

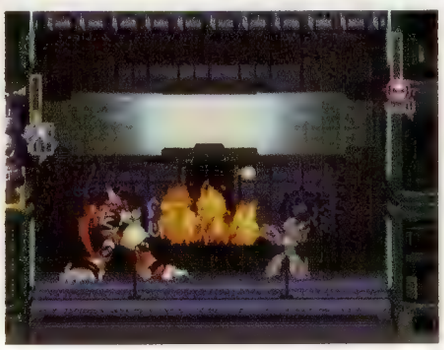
La storia - che vede nuovamente protagonisti Rockman X e il suo amico/rivale Zero - riprende le vicende accadute nello scorso capitolo della saga. La popolazione terrestre, solo in parte ripresasi dalla guerra dei Repliforce, vede nuovamente minacciata la propria esistenza dagli androidi ribelli Maverik: a seguito di un attacco terroristico, alcuni Maverik si sono impossessati della colonia spaziale Eurasia, modificandone il sistema di controllo gravitazionale in modo da portarla in rotta di collisione con la Terra. Gli Irregular Hunter, di cui fanno parte X e Zero, decidono di intervenire immediatamente per intercettare la stazione spaziale prima che rovini sul pianeta. Per riuscirvi devono riparare un enorme cannone a raggi recuperando quattro parti in possesso di altrettanti androidi ribelli.

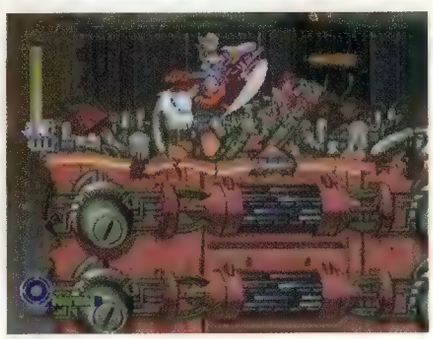
Al pari dei precedenti **Rockman**, concluso il livello introduttivo del gioco si può scegliere liberamente l'ordine con cui affrontare gli otto livelli inizialmente disponibili e di conseguenza eliminare i Maverik che vi attendono al termine di essi. Mente in passato la scelta della sequenza con cui si combattevano i boss aveva solo rilevanza strategica (in quanto il recupero di una determinata arma poteva facilitare il completamento dello stage successivo), ora provoca anche variazioni nella progressione della storia. Gli Irregular Hunter hanno infatti solo sedici unità di tempo prima che la colonia si abbatta sulla superficie terrestre. Dato che l'ingresso di X e Zero in un'area di gioco costa un'unità di tempo, ignorare il recupero delle parti del cannone affrontando prima i boss che non ne sono in possesso oppure ritornare più volte nella stessa aera per recuperare dispositivi di potenziamento, porta ad assistere al finale peggiore. La durata totale di gioco può variare dalle due alle dieci ore, a seconda dell'abilità del giocatore e del numero di segreti che si anela a svelare. La netta diminuzione del tempo necessario a completare **Rockman X5** rispetto ai capitoli precedenti è dovuta a svariate semplificazioni in esso inserite. Queste comprendono l'abbondanza di checkpoint, la ridotta resistenza dei boss, la possibilità di ini-

di diego**cortese**

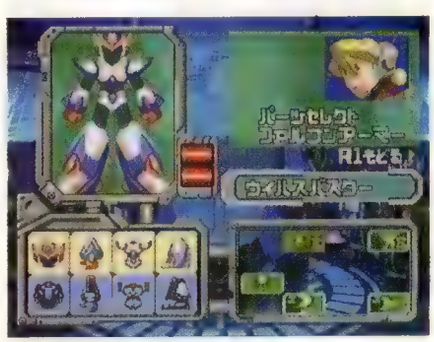








Il livello a bordo della Land Chaser è uno tra i più frustranti del gioco. E' sufficiente un minimo errore per essere costretti a ricominciare tutto daccapo.



Il colore dell'armatura di X varia a seconda dei poteri sottratti ai boss.

ziare ogni stage indifferentemente con X o Zero, di selezionare il livello di difficoltà, di regolare la velocità di gioco e di approfittare dei consigli su come superare i vari ostacoli. Il processo di semplificazione non ha invece coinvolto la struttura del livelli, la cui complessità non si discosta da quella dei precedenti **Rockman**. Salti che richiedono una precisione perfetta, velocissimi percorsi in moto in cui il minimo errore porta alla morte, spericolati inseguimenti da parte di sub-boss invulnerabili fino al termine dell'area di gioco, sono tutti ostacoli che non possono essere affrontati in modo istintivo, ma che richiedono un attento studio della costruzione del livello. Questo crea una dicotomia che finisce per scontentare sia gli appassionati della saga di Rockman che i giocatori occasionali: i primi delusi dalle numerose facilitazioni e i secondi frustrati dalla difficoltà di alcuni livelli.

A parte qualche nuova azione di gioco, tra cui spicca l'inedita possibilità di abbassarsi, X e Zero si controllano più o meno come nei precedenti capitoli della saga. Nettamente più complesso invece il livello di personalizzazione dei due protagonisti, subordinato all'ottenimento non solo delle armi rilasciate dai boss sconfitti, ma anche al recupero di svariati bonus. Tra questi meritano citazione le parti di armature che, una volta assemblate, aggiungono nuove caratteristiche di gioco: alcuni potenziamenti, infatti, sono effettuabili recuperando dispositivi da installare sulle armature stesse. La dislocazione di questi oggetti è stata studiata in modo che il loro accumulo richieda di affrontare il medesimo livello più di una volta. Tale caratteristica, unita alla struttura non lineare e alla presenza di due differenti personaggi, consente a **Rockman X5** di godere di un discreto livello di rigiocabilità.

L'aspetto tecnico del gioco rivela un impegno relativamente basso da parte di Capcom, forse per colpa del mercato sempre più ridotto che hanno i platform bidimensionali nel panorama videoludico attuale. Le sequenze animate che introducevano e intervallavano i vari capitoli della storia nei precedenti **Rockman X** per PlayStation, sono state sostituite da più insipide immagini statiche. Ampiamente diminuito il parlato (impiegato solo per X, Zero e il boss Dinamo), mente per la realizzazione della colonna sonora si è addirittura ricorso al "riciclo" di alcuni brani dei precedenti Rockman, opportunamente riarrangiati. Sempre allo scopo di ridurre i costi di sviluppo, Capcom ha optato per il recupero del motore grafico usato nel precedente **Rockman X** anziché svilupparne uno ex-novo: le prestazioni grafiche non hanno pertanto subito eccessivi miglioramenti rispetto al passato. X e Zero sono rappresentati con un buon numero di dettagli e animazioni, così come i nemici e i vari boss. Più incostante la qualità dei fondali che alternano aree piatte e scarsamente animate ad ambientazioni che rivelano ottime scelte cromatiche e una discreta cura per i particolari. Sostanzialmente stabili velocità e fluidità di gioco che vengono meno solo con l'apparizione di sprite di grandi dimensioni accompagnati da un notevole numero di oggetti su schermo.

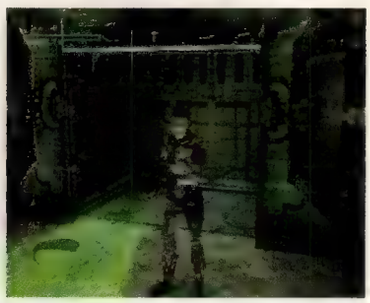
Con **Rockman X5** Capcom ha pagato la decisione di rendere più accessibile il gioco alle masse, ottenendo un prodotto che rischia di non soddisfare né l'utenza fanatica della saga né quella comune. Tra le due tipologie di giocatore, quella che ha più possibilità di apprezzare il gioco è comunque la prima dato che la flessibilità della trama e i numerosi elementi aggiuntivi compensano la riduzione del livello di difficoltà. Di conseguenza, se amate le avventure del celebre robottino blu della casa di Osaka, il nostro consiglio è quello di aggiungere anche questo quinto capitolo della serie X alla vostra collezione. Anche perché potrebbe essere l'ultimo…

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **CAMBRIDGE STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

C-12 Final Resistance

Legge n° 14 del videogioco: L'hype è un'arma a doppio taglio.



*L'arsenale del tenente Vaughan, in continua evoluzione durante il gioco, si compone di un'arma a corto raggio (l'Energy Blade iniziale) e di armi da fuoco a medio e lungo raggio, tra cui mitragliatrici, laser e granate. La differenziazione è molto inferiore rispetto all'arsenale di **Syphon Filter**.*

*Le differenze tra produzioni europee e giapponesi spesso si rilevano soprattutto a livello di character design. In **C-12** i personaggi sono pochi, fondamentalmente anonimi e perlopiù scarsamente tratteggiati. Qualche avversario alieno visivamente più "attraente" bilancia in parte le pesanti carenze di questo comparto.*

di ivan**fulco**

Il tenente Riley Vaughan si muove lentamente tra le macerie di una città fantasma. Nella mano destra avvinghia una Energy Blade sottratta al cadavere di una guardia nemica. L'anno è il 2015, e l'invasione aliena è ormai al culmine… Essere l'ultima, flebile speranza della Resistenza, anche se può sembrare paradossale, è una responsabilità tanto enorme quanto ironica. Innestare un impianto cibernetico sul proprio corpo e lanciarsi in una missione solitaria appare, sotto queste prospettive, solo un inevitabile dovere. E' in questo scenario post-apocalittico che si apre **C-12**. Non piove, ma potrebbe. Il cielo, d'altra parte, ha ormai sempre e solo un colore…

Riley Vaughan è un novello Gabe Logan con ambizioni da Solid Snake. L'impianto cibernetico del quale ha subito l'innesto ne deturpa il corpo ma lo rende capace di azioni altrimenti impensabili. "Devo spesso interrompere il contatto visivo perché mi scopro intento a fissare la luce dell'impianto o, cosa ancora peggiore, il tessuto cicatrizzato che lo circonda" scrive il colonnello Grisham, voce e guida della missione. E mentre il colonnello impartisce priorità ed obiettivi, Vaughan setaccia gli ambienti. Sul pad analogico o digitale ha i suoi movimenti, su due pulsanti frontali l'attacco primario e secondario, sul terzo frontale lo scudo alieno, sull'ultimo la possibilità di abbassarsi e procedere con circospezione. Mentre l'attivazione di meccanismi viene riciclata sul tasto per l'attacco primario, e la salita su piattaforme affidata ad una combinazione di direzione più tasto per l'abbassamento, i dorsali trovano applicazione primaria in battaglia. Uno per cambiare arma, un secondo per lockare l'obiettivo, un terzo per attivare la modalità in prima persona. E' qui che si realizza l'utilità del sistema visivo cibernetico. Puntare un obiettivo significa, in questo caso, attivare le risorse del database centrale e ottenere distanza, energia e descrizione dell'oggetto. O più probabilmente, dell'avversario. Tutto questo mentre i dialoghi via radio tra Vaughan, Grisham e la dottoressa Carter si susseguono. Utili indicazioni circa il background e lo svolgimento della missione. Nel menu si accumulano armi, messaggi in archivio, mappe, oggetti ed obiettivi. 'Completato' o 'In corso' annota con inappuntabile precisione la nostra interfaccia avanzata. Benvenuti in **Syphon Filter**, annoteremmo noi con innocente sarcasmo…

E' questa la struttura di **C-12**. Campi di battaglia da rastrellare, fasi di limpido combattimento, switch multipli, card aliene, raccolta di munizioni e utilizzo di oggetti. Chiunque abbia avuto a che fare con l'agente Logan non può non intendere immediatamente ciò di cui si parla. Tra la ricerca di un codice d'accesso per un laboratorio, lo scontro con un mezzo corazzato alieno, e la perlustrazione di un edificio per eliminare i cecchini, c'è comunque un buon bilanciamento in **C-12**. Nessun enigma degno di nota. Nessuna necessità di pensiero laterale. Più che altro una stretta mentalità da soldato in guerra all'interno di un videogioco. Ma non per questo un approccio a senso unico, in grado di penalizzare l'esperienza di gioco con problemi di ridondanza. In **C-12** non mancano modeste fasi di interazione con macchinari, piccoli passaggi all'insegna dello stealth, attimi di tensione scanditi da un timer che preannuncia l'esplosione di una base. Il pensiero finale, però, rimane necessariamente sul prodotto ludico lordo. Roba da economisti dei videogiochi, si potrebbe dire. L'idea alla base è che, tra equilibrio e tentativi di completezza, l'ispiratore **Syphon Filter** offre qualcosa in più già nella sua prima incarnazione. E anche dal punto di vista narrativo, se si vuole, **C-12** accenna vagamente alla sofferenza. Numerosi scambi di messaggi tra la base e il personaggio principale, oltre che diverse cut-scene esplicative, non significano infatti una coinvolgente o esauriente esposizione della trama. Riflettere sull'opportunità dei lunghi scambi di battute di **MGS**, rivelatisi in definitiva assolutamente più efficaci da questo punto di vista, è quasi una presa di coscienza ludico-letteraria. Un'avventura ha bisogno di fondamenta. Non solo di carattere narrativo. E qui si fa strada un altro discorso, quello riguardante la credibilità…

Anche il futuro dovrebbe avere una sua credibilità. L'anno è il 2015, e un cyborg non riesce a rilevare un obiettivo a ore 11 e a 15 metri di distanza. La tecnologia è quella aliena, e un altro cyborg non reagisce mentre crivelliamo un suo simile a 5 metri di distanza. Un droide mimetico, visore ben attivato e assetto da guerra, si rivela al nostro approssimarsi ma non attacca fino al mantenimento della distanza di sicurezza. Laddove Kojima cercava di giustificare con carenze umane e ambientazioni oscure le ridotte potenzialità visive delle sue guardie, **C-12** sembra ignorare il problema. Eliminare un cyborg inconsapevole degli avvenimenti non entusiasma. Essere crivellati da un avversario mentre noi stessi ci scontriamo con la nostra impotenza di fronte agli eventi risulta ancora peggiore. Ad andare sotto feroce interrogatorio sono, in questo caso, il sistema di controllo ed il sistema di inquadrature. Le accuse sono inevitabilmente pesanti. E tutte meritevoli di elencazione. Una camera nevrotica e assolutamente inaffidabile concorre nel traslare l'esperienza di gioco verso uno stato di tensione da scarsa controllabilità. Visibilità ridotta e continui ricorsi all'aggiustamento manuale rappresentano uno stato di normalità. Lo stick destro, deputato al controllo della camera, non comporta, in modalità puntamento, una rotazione proporzionale al suo spostamento (con un movimento che si arresti e permetta di

visualizzare un qualsiasi punto dell'ambiente a schermo fermo), producendo invece una rotazione continua nella direzione data. Lockare un avversario non è un processo totalmente automatico, quanto piuttosto "di prossimità". L'obiettivo viene in questo caso inquadrato solo se si trova all'interno del nostro virtuale "cono d'attacco" (dall'ampiezza approssimativa di 100°). Lockare un avversario e poi spostarsi troppo velocemente sul lato o all'indietro significa d'altra parte perdere l'obiettivo. Ripetiamo: perdere l'obiettivo. Chiedersi cosa comporti tutto questo in termini strettamente pratici conduce ad una sola ed estesa risposta. Casualità, scarso controllo, impossibilità di attuare attacchi allo stesso tempo prolungati e ragionati. Gli agguati volontari dei cyborg vengono resi indesiderabili dalla scarsa intuitività delle situazioni di gioco e dalla conseguente difficoltà nella risposta. Gli agguati involontari sono il frutto acerbo da masticare in onore al temibile sistema di inquadrature. Si entra in un ambiente chiuso e si viene presi dal panico. Gli spari provengono da un luogo non meglio precisato. Impossibile evitare una seppur leggera perdita di energia. La sensazione, in definitiva, non è mai quella del controllo della situazione. Il primo scontro con un carro alieno vede il giocatore nascondersi come un topo, sopraffatto da un feroce stato di impotenza. Prendere tempo al riparo per studiare la conformazione dell'ambiente, soluzione ludica ottimale, è un esercizio quasi negato dalle limitazioni nel controllo della camera e dalla poca affidabilità del mondo poligonale di **C-12**, laddove spesso non è data la certezza che un colpo nemico non ignori bellamente la protezione ambientale. Il concetto di livello di difficoltà perde significato e viene rimpiazzato da un più radicale termine 'frustrazione'. Il tenente Riley Vaughan si muove lentamente tra le macerie di una città fantasma. E forse non sa che non dovrà combattere soltanto contro gli alieni…

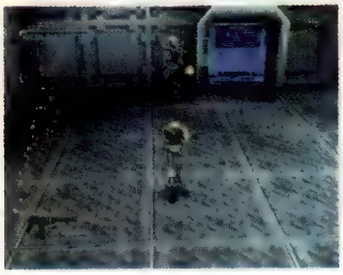
Dal punto di vista tecnico **C-12** è un'altra battaglia. Uno scontro tra aspetti positivi e piccole macerie grafiche. E non ci si riferisce in questo caso alle macerie virtuali della città fantasma. Poligoni amleticamente titubanti circa il mostrarsi o meno vengono coperti da texture in attesa di giungere sotto i piedi del personaggio per allinearsi prospetticamente. Solo la distanza risparmia inevitabili (?) quanto mortificanti sgranature. Negli ambienti strutturalmente più sfavorevoli una lievissima oscurità si adopera nel processo di limitazione danni, ottenebrando repentine apparizioni di poligoni all'orizzonte. I modelli dei personaggi umani deludono, mentre gli avversari cyborg tendono a risollevare il livello medio. Il mondo di **C-12** attrae e avvolge, per poi improvvisamente deludere e abbandonarsi alla sua natura paludosa, escheriana, fondamentalmente "instabile". Ameno, ma non stupefacente. Fondamentalmente fluido, ma mai irresistibile. Il livello complessivo, chiaro questo punto, rimane comunque ben superiore alla media. In parte per onore di **C-12**, in parte per disonore della media. Ma intanto l'occhio del giocatore bastardo si ingegna per rilevare in che termini sullo schermo venga mostrato il 95% della potenza PlayStation. "I molti giochi dall'impatto visivo migliore si barcamenano nel 5% rimanente?" ci si chiede antipatici. La camera ruota e offre uno scorcio post-apocalittico di rara suggestione. L'inquadratura cambia ancora e pare di trovarsi di fronte ad un prodotto di seconda fascia. Un mondo misterioso, quello di **C-12**…

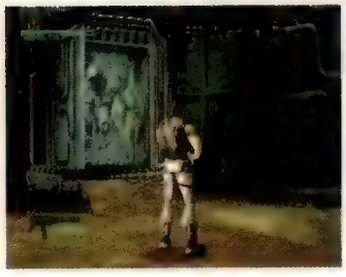
Cosa si nasconde dietro una brillante morte del cigno per PlayStation? Cosa c'è dietro un capolavoro annunciato? Probabilmente molta hype. Un metodo buono per elevare, questo è certo, ma al tempo stesso la strada migliore per assicurarsi un'eventuale caduta libera da posizione troppo elevata. **C-12** ha promesso, è un dato di fatto, e questo comporta (o almeno dovrebbero comportare) un'analisi più esigente e serrata da parte della stampa specializzata. Su queste premesse si basa questa recensione. **C-12** è un discreto gioco d'azione. Ma **C-12**, aggiungiamo, avrebbe potuto essere un *ottimo* gioco d'azione. Una miscela di elementi per la maggior parte riciclati, ma uniti e strutturati in maniera apprezzabile. Un prodotto abbastanza equilibrato e potenzialmente godibile. Un ottimo gioco, appunto. I suoi spunti migliori vengono però affondati da falle a tratti insostenibili. Metodo di controllo non efficace, scarso sistema di inquadrature e non eccessiva attenzione al comparto narrativo, sono elementi in grado di radere al suolo qualsiasi produzione di questo genere. Nessuna esclusa. Per chi scrive **C-12** è un gioco senz'anima, in grado più di altri di denunciare il divario esistente tra produzioni giapponesi e occidentali. Per chi giocherà, forse **C-12** potrà rappresentare diverse ore di divertimento. Questione di diversi livelli di esigenza. E, in un titolo come questo, diversi livelli di esigenza possono significare moltissimo. Cosa di cui il giudizio numerico, d'altra parte, tiene conto in maniera evidente ed assoluta. E via tra le macerie di una città fantasma…

voto 7 su 10

La visuale in prima persona si rivela graficamente molto suggestiva. La possibilità di ottenere descrizioni degli avversari e degli elementi interagibili dello scenario si rivela utile nel caso di alcuni boss.

***C-12** è completamente localizzato in italiano, incluso il doppiaggio dei personaggi.*





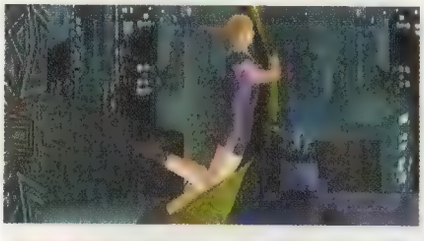
FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **KRONOS** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Fear Effect 2: Retro Helix

Indaffarata com'era a concepire una trama basata sulla manipolazione dei cromosomi umani, Eidos ha creato inavvertitamente la prima coppia saffica della storia dei videogiochi. A forza di pasticciare con cromosomi, DNA e mitocondri, prima o poi doveva succedere...

Le "morti" dei personaggi sono di un raccapricciante realismo...

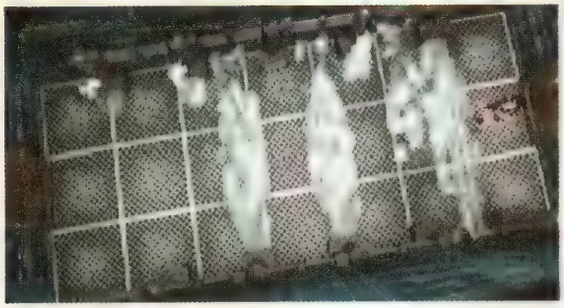
di paolo**cardillo**



*Ciò di cui parleremo nei prossimi mesi: il rapporto tra Hana e Rain in **Fear Effect 2**...*

Dopo aver lanciato un anno fa il guanto di sfida a Capcom per dimostrare che anche gli occidentali sanno renderizzare degli scenari e ammantarli di un'atmosfera ad alta tensione, Eidos fa il bis col secondo round del proprio thriller Hong Kong-style, facendo venire i crampi alle specifiche della PSone, ormai sottoposte a uno sforzo che ha quasi raggiunto il limite (d'altronde, dopo oltre sei anni, una console avrà ben raggiunto lo stadio evolutivo finale...). Come ricorderete, il primo **FE** era caratterizzato da paesaggi precalcolati che avevano la particolarità di essere molto più animati dei soliti incartapecoriti rendering della saga di **Resident Evil/Bio Hazard**. Certo, all'epoca **Parasite Eve II** jappo era già uscito, ma la quantità di fondali animati era decisamente inferiore. Questo tipo di rappresentazione mostrava però qualche difetto legato alla ripetizione ciclica dei frame degli sfondi: si riusciva a distinguere il momento in cui la sequenza ricominciava innescando un effetto "a singhiozzo" che coinvolgeva persino gli effetti sonori! Tra l'altro, tutto questo richiedeva un livello di compressione video piuttosto alto, che visivamente si traduceva in una certa granulosità. I caricamenti delle sequenze di morte erano poi estenuanti. Con **FE2** molti di questi difetti sono stati limati. Il loop delle animazioni dei fondali non mostra più lo "stacco" tra l'inizio e la fine del "filmato", la qualità grafica generale è migliorata e sono finite le attese per la sequenza di morte. Per il resto, non è cambiato granché: il gioco è chiaramente indirizzato a un pubblico adulto, vuoi per esplicite allusioni a sfondo sessuale, vuoi per il realismo di alcuni frangenti particolarmente violenti (buchi in testa e fiotti di sangue sono all'ordine del giorno) e adesso c'è di mezzo anche l'omosessualità: ooohhh, che pauraaaa...

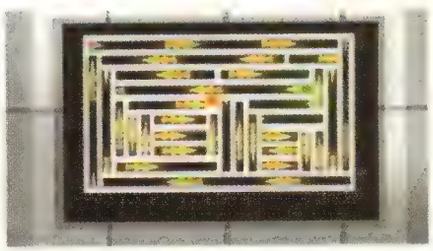
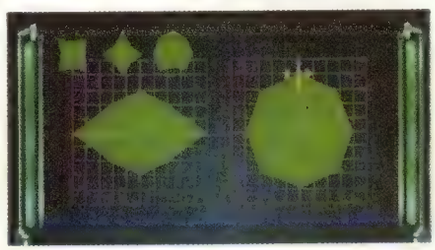
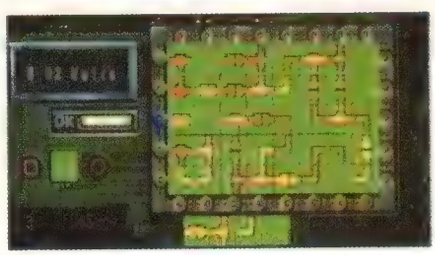
I tre personaggi protagonisti del primo capitolo sono tornati: Hana Tsu-Vachel, provocante killer mercenaria; Royce Glas, il boss di Hana, dai gloriosi trascorsi militari; Jakob "Deke" Decourt, altro assassino professionista. La new entry del gruppo è Rain Qin, esperta di apparecchiature elettroniche, che sembra avere un rapporto piuttosto intimo con Hana. L'antefatto riguarda, come accennato all'inizio, la manipolazione del DNA: nel mondo si sta diffondendo una sindrome che si manifesta come disfunzione del sistema genetico e da cui è affetto proprio uno dei protagonisti: Jakob. Intanto, nel tentativo di comprendere i recenti sconvolgimenti che affliggono il DNA umano, un'oscura corporazione sta eseguendo dei test che generano dei veri e propri mostri. Il tutto si svolge in un'epoca precedente a quella del primo capitolo, per cui vengono rivelati degli interessanti risvolti del passato dei personaggi. Il duo saffico è il primo a entrare in azione. Viene spedito al Wing Chune Campus (un palazzo di più di ottanta piani) di Hong Kong per riappropriarsi di quattro sequenze di DNA fondamentali per la risoluzione dell'enigma della misteriosa sindrome. Qui si svolge una festa natalizia che coinvolge il Dr. Liu, lo scopritore dei geni che scatenano la malattia. Il titolo si diverte a incrociare le vicissitudini delle due tipe senza che il giocatore abbia un ruolo in tutto questo: la successione degli eventi, quindi l'utilizzo dell'uno o dell'altro personaggio, è già prestabilita dall'inizio. Questa regola varrà per tutto il gioco. La struttura si è mantenuta praticamente identica a quella di **FE1**. Durante gli scontri a fuoco, l'apparizione del simbolo di un mirino vi indica che state puntando un bersaglio: a quel punto potete fare fuoco, in caso contrario sparerete a vuoto. Quando impugnate una doppia arma (Uzi o pistole) potrete "agganciare" una coppia di bersagli contemporaneamente, ma dovrete mettervi nella posizione giusta, in genere nell'ipotetico vertice dell'angolo ai cui vertici state voi e i due nemici. Questo perché non esiste un pulsante per scorrere i bersagli: sperimentate e trovate l'ubicazione giusta, cosa ovviamente più complicata quando vi ritroverete con tre nemici nella stessa locazione. Per un gioco violento, ci vuole un arsenale violento: l'inventario (come nel gioco precedente, consultabile un articolo alla volta tramite tasti ■ e ●) propone una varietà di ordigni notevole: fucili d'as-



salto, mitragliatori, lanciarazzi, lanciafiamme, plastico, immobilizzatore a impulsi elettromagnetici e altro ancora. La restante tipologia di oggetti annovera di tutto: al Dr. Liu, per esempio, porterete via un capello con cui creare un'indispensabile "tessera genetica" grazie alla quale entrare in locazioni precedentemente inaccessibili. Le tessere si sprecano, ma anche i dischetti per computer sono spesso presenti: grazie a questi otterrete precise informazioni e in un'occasione vi sorbirete addirittura una minilezione sulla struttura del DNA. L'utilizzo degli oggetti è in generale facilmente intuibile ed è per questo che **Fear Effect 2** si lancia in una serie di sessioni di puzzle solving tipicamente enigmistici: si tratta quasi sempre di associazioni logiche (i primi sono davvero bambineschi, però!) che devono essere affrontate solo dopo aver scoperto la chiave del problema. Niente indovinelli alla **Silent Hill**, ma sicuramente problemi più complessi di quelli della saga di **Resident Evil**. In compenso, la possibilità di combinare gli oggetti è completamente assente, il che rende un po' troppo basica la gestione di questi ultimi.

Negli intendimenti di Eidos, come era successo per **FE1**, l'idea era quella del kolossal: lo testimonia la presenza di quattro dischi, un numero cospicuo per un titolo PSone. I quattro supporti sciorinano filmati che è un vero piacere: in totale si tratta di quasi due ore (!) di metraggio con grafica in tempo reale, cioè quel gustoso mix di rendering e 3D manga con effetto-Roger Rabbit incredibilmente espressivo, soprattutto per la mobilità facciale dei protagonisti. La CG è sempre un mito, ma anche questa soluzione ibrida è veramente godibile. Intelligentemente, è tutto skippabile e comunque i caricamenti sono stati distribuiti meglio rispetto al predecessore, facendosi meno assillanti. Il problema risiede nell'intima natura di avventura cinematografica (survival thriller?) del gioco: un genere simile è sempre caratterizzato da una certa linearità e gli sviluppatori devono generare dei picchi nel diagramma dell'interesse del gioco. Capcom ci riusciva facendoci saltare sulla sedia con l'irruzione inaspettata di esseri spaventosi oppure lasciandoci di stucco con improvvisi colpi di scena nella trama. Anche qui non mancano presenze terrificanti (sempre di pasticci genetici si tratta), ma in forma molto più diluita, tanto per cominciare. Non si può negare però che la violenza delle immagini (c'è un frangente in cui si viene divorati da una torma di topi) siano abbastanza disturbanti da mettere una certa apprensione. Però, fosse uscito due o tre anni fa, l'effetto sorpresa sarebbe stato decisamente superiore... Per quello che riguarda sterzate inaspettate nella tram... be', onestamente non ne abbiamo viste molte, nonostante la storia presenti personaggi interessanti (quasi tutti sbandati...) e sia lunga e appassionante: dopo poco meno di sei ore di gioco scoprirete di aver esplorato meno di un CD e mezzo (a proposito, dopo Hong Kong vi aspettano gli scenari di New York e varie località orientali misteriose, tipo la tomba del primo imperatore cinese). C'è anche da dire che nella saga di **RE** la penuria di proiettili imponeva un minimo di pianificazione tattica: a volte si doveva scegliere se era meglio sprecare l'ultimo potente colpo di fucile con un nemico particolarmente ostico col rischio di mancarlo, o andare con una sventagliata di mitra più sicura di andare a bersaglio ma anche più sprecona. In **Fear Effect 2** non capita mai. Si va avanti a testa bassa, con i rompicapo a costituire un gradito diversivo enigmistico. Insomma, siamo più sulle orme del digital comic: corposo, violento, con uno stile grafico tutto suo ereditato dal precedente capitolo, spinge l'hardware PSone sino ai limiti, ma non offre nulla di nuovo nel genere del survival horror/thriller. Se vi aveva appassionato la vicenda precedente, qui vi sentirete ancora più a vostro agio, anche perché hanno risolto il problema dei caricamenti...

voto 7 su 10

In successione: rompicapo stupido, rompicapo banale, rompicapo originale.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **DISNEY** SVILUPPATORE **ARGONAUT** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Le Follie dell'Imperatore

Legge n° 78 del videogioco: La qualità di un platform game per bambini è proporzionale al valore del team di sviluppo, mentre la necessità di semplificazione per il target di riferimento è spesso indicata come responsabile in caso di fallimento.

*In **Le Follie dell'Imperatore** l'imperatore Kuzco viene trasformato magicamente in un lama e abbandonato nella giungla dalla sua malvagia consigliera Yzma. E' l'inizio di un'avventura che lo porterà in mille luoghi, alla ricerca della strada di casa e del modo per riassumere le sembianze umane. Inutile dire che il gioco ripercorre questi eventi anche grazie a molti FMV tratti direttamente dal lungometraggio.*

di ivanfulco

Altro lungometraggio di casa Disney, altro videogioco di casa Argonaut. Un parallelo che si ripete da anni nel mondo del videogame. Cambiano produttori, sviluppatori, generi cinematografici o ludici ma, come ogni tradizione che si rispetti, il trend non è arrestabile. Ma c'è modo e modo di mettere insieme elementi classici, cliché ed eventuali contaminazioni. **Le Follie Dell'Imperatore** (**The Emperor's New Groove**, nel titolo originale) è forse uno degli esempi migliori degli ultimi tempi per quello che riguarda il suo sottogenere. Un modo finalmente originale ed apprezzabile di seguire la strada del platform per giovanissimi…

Non c'è solo susseguirsi di livelli e di piattaforme in **LFDI.** Sulla base di una struttura classica, fatta di monete da raccogliere, nemici da abbattere e piccoli task da risolvere, si innestano infatti i piccoli accorgimenti con cui Argonaut, dimostrando un minimo di volontà diversificatrice, ha voluto arricchire il suo titolo su licenza. **LFDI** è trasformarsi in tartaruga e affrontare una gara scivolando sul guscio, è ritrovarsi legati ad un tronco in balia delle correnti di un fiume, è dover respingere l'assalto di un branco di coccodrilli sputando semi d'uva con tanto di mirino. Tra un furto di palloncini per la messa a punto di una piattaforma volante e sezioni in pseudo-stile **MGS** nelle quali eludere la sorveglianza di alcune guardie, c'è una gradevole sensazione di equilibrio nel prodotto Argonaut. Un metodo di controllo friendly e assolutamente classico (salto, attacco, carica "alla Spyro"), discrete dosi di platform, e la presenza di micro-sezioni segrete in ogni livello, rappresentano una buona parte di quello che si dovrebbe chiedere, come minimo sindacale, ad un platform che si rispetti. Nulla di assolutamente memorabile, sia chiaro, ma almeno una piccola voce fuori dal coro dei giochi tabularasamente simili su PlayStation. In buon equilibrio, d'altra parte, anche la realizzazione riguardante il design. Un discreto lavoro di character design, in grado di andare oltre la semplice eredità del lungometraggio e di offrire buoni spunti umoristici, si pone infatti parallelo ad un level design dal bilancio positivo, in parte sacrificato sull'altare della semplificazione, ma non per questo disprezzabile…

C'è sempre un piccolo paragrafo dedicato all'analisi della realizzazione tecnica. Lo vuole il contratto nazionale recensori. E questa recensione non fa certo eccezione. Dal punto di vista audio/video **LFDI** si pone sostanzialmente su livelli apprezzabili, offrendo elementi validi per quello che riguarda ogni comparto. Un buon impatto grafico e una sufficiente fluidità di gioco sollazzano gli occhi, alcune musiche interessanti, un bel doppiaggio in italiano e versacci zoologici di varia natura allietano le orecchie. Sputare un seme d'uva in testa al nostro amico scoiattolo e sentirne il lamento dopo l'impatto è in effetti un'esperienza di irrinunciabile. Piccoli piaceri che rendono migliore una giornata…

Oltre le analisi, i tecnicismi, le classificazioni e le molestie a scoiattoli, rimane, in definitiva, un buon platform game poligonale per aspiranti maggiorenni. **LFDI** è in pratica un sette. Questo per tutti quelli che non potrebbero fare a meno del voto numerico. Per coloro che giocandolo dovessero sorridere, ma non reputarlo su tali livelli chiariamo invece, per l'ennesima volta, che si tratta di un globale relativo soprattutto al target di riferimento. Un sette per bambini, insomma, da allineare d'altra parte ai tanti altri titoli PlayStation sui quali un adulto potrebbe anche perdere qualche ora. Sventoliamo il fazzoletto bianco e salutiamo gli ormai lontani **Super Mario World** e **Yoshi Island**. Una lacrima scivola giù e torna alla mente il bidimensionale. Ma intanto pensiamo che, nostalgia o meno, è comunque inutile disprezzare l'onestà di alcuni piccoli e onorevoli prodotti del presente…

voto **7 su 10**

La struttura dei livelli comincia ad essere leggermente più articolata dopo circa 2/3 del gioco, mentre la calibrazione della difficoltà si rivela sempre ottimale. Scoprire tutte le sezioni segrete dei livelli richiede qualche giornata di lavoro.

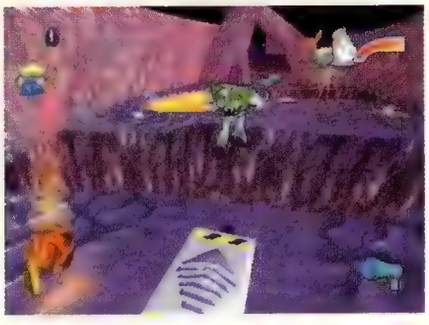
La telecamera va in genere aiutata a colpi di tasti dorsali per ottenere il posizionamento migliore. Dopo pochi minuti di gioco il problema tende in ogni caso a passare in secondo piano.

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **TRAVELLER'S TALES** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Buzz Lightyear of Star Command

Voci da me inventate in questo momento parlano di una certa macchina chiamata PS3, capace di gestire lo stesso numero di poligoni di un film in CG di Pixar. Sapete cosa vi dico? Verso l'infinito, e oltre!

Con cinque crediti potete addirittura sfruttare un teletrasporto...



Salvate i mitici alieni tri-occhiuti del film!

Tanto per essere precisi: nonostante condivida lo stesso protagonista, questo strano mix di sparatutto, platform e gioco di corsa non c'entra molto con la bilogia cinematografica di *Toy Story*. Il titolo trae infatti ispirazione dallo spin-off televisivo a cartoni animati incentrato sulla figura dello strepitoso Buzz Lightyear, qui affiancato dai suoi camerati dello Star Command, ultimo baluardo dei "buoni" che si oppone al malefico Imperatore Zurg e ai suoi scagnozzi. Purtroppo i Traveller's Tales dovevano avere le idee confuse al momento di decidere l'orientamento che doveva assumere il gioco, e il risultato finale è un titolo piuttosto schizofrenico, anche se non ci sentiamo di definirlo "orrendo". Il vostro scopo è controllare il nostro astronauta rintronato mentre se la vede con una selezione di zozzoni intergalattici. Immaginate un cocktail di elementi tratti dall'ancestrale **Chase HQ** e dalla saga piattaformica di **Crash Bandicoot** e avrete un'idea di questo titolo. Ogni livello inizia con un piccolo "chiarimento" tra Buzz e il supercattivo a cui deve dare la caccia, poi si inizia a scarpinare in strutture piattaformiche all'insegna della più confortevole linearità. Se appare qualche deviazione, è un piccolo diversivo che vi concedono gli sviluppatori prima di riportarvi nel "vialone" principale. Si tratta infatti di arrivare primi in una corsa contro uno dei fedelissimi di Zurg, in cui nessuna delle uscite laterali si rivela mai una scorciatoia quanto piuttosto un passaggio verso preziosi oggetti. È tutto sommato il vero scopo del gioco: resistere alle tentazioni degli oggetti bonus per giungere primi all'arrivo. Un po' strano come concept, eh? Il fetentone - non si capisce bene perché - non può subire alcun danno durante la sgroppata ma può, anzi deve, subire le vostre ire una volta tagliato il traguardo. Se è arrivato prima lui, gliele farete subire con ancora più gusto. Ma è meglio che arriviate prima voi. Smettiamola di fare dell'accademia: perderlo di vista o sorpassarlo è consentito, ma se il putrido taglia il traguardo per primo avrete solo 15 secondi per raggiungere la zona d'arrivo. Se arrivate prima voi, la vostra partner Mira vi farà sentire un astronauta felice facendo un bel clistere all'apparato energetico del boss. Poi però, dovrete battervi lo stesso. Praticamente, il trucco sta nel tormentare il boss con armi di colore corrispondente all'ipocondriaca barriera energetica che lo avvolge. Credeteci: è un'impresa abbordabile anche per un neonato. I duelli si svolgono sempre così: si scarica una raffica sul bersaglio, si gironzola per recuperare munizioni ed energia, e il tutto si risolve in qualche decina di secondi. Prima di arrivare alla tenzone conclusiva, Buzz se la deve vedere con orde di robot sputa-laser, torrette cannoneggianti e pericoli alla *Survivor* tipo rocce che bloccano la strada o pozze magmatiche. Raccogliendo dei crediti (già sparsi lungo la strada o in forma di lascito dopo la polverizzazione di un nemico), si possono acquistare nuovi veloci mezzi di locomozione (hoverboard, speederbike, jetpack etc.) e nuove armi per fare tabula rasa dell'opposizione. Proprio qui sta il problema: fermarvi per raccogliere crediti e item o per combattere i nemici, fa perdere tempo ed energia. Per cui molto spesso vi troverete a ignorarli e a trottare a testa bassa raccogliendo giusto qualche medikit qua e là. In effetti, se completate la collezione dei piccoli alieni tri-occhiuti e accumulate un corposo bottino di crediti, vi vengono assegnate delle medaglie indispensabili a raggiungere livelli superiori. Se avete snobbato questi obiettivi, potrete tornare indietro a riparare. Questo però significa dover ripercorre strade già battute, il che non fa altro che rimpolpare il già corposo senso di ripetitività del gioco. Ci sono altre due modalità di gioco, un Time Trial e una raccolta di parti del corpo di un amico robot, ma la loro somiglianza con la modalità principale è evidente e non aggiunge nulla di inedito. A livello grafico (paesaggi vivaci e variegati) e sonoro (la recitazione di alcuni intermezzi è molto trascinante) è tutto ok, ma, come già accennato prima, il mix di generi non ha funzionato: **Buzz Lightyear** lascia a desiderare come sparatutto, platform e racer, rimanendo un gioco piuttosto ripetitivo (e semplice). Manca persino un multiplayer, che ci sembrava quasi scontato nell'ambito di una struttura del genere. A questo punto ci sentiamo di consigliarlo solo a un pubblico molto giovane, pur sapendo che non potrà sfidare i propri amici in delle socializzanti sfide uno-contro-uno...

voto **5 su 10**

di paolo**cardillo**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Liberogrande International

Legge n°49 del videogioco - Un approccio innovativo ad un genere classico può fallire per tre diversi motivi: l'utenza non è preparata ad una rivoluzione degli schemi, l'idea viene implementata in maniera non efficace, le potenzialità tecniche della piattaforma non sono ancora all'altezza.

*L'IA dei giocatori si attesta, a difficoltà medie, su livelli assolutamente primitivi. Comportamenti più ragionati e realistici, accennati ai livelli di difficoltà massimi, avrebbero d'altra parte trasformato **Liberogrande** in un'esperienza di gioco all'insegna della più marcata frustrazione…*

Il controllo di camera durante i replay è vincolato al cambio di inquadratura. Una limitazione che ne riduce decisamente la godibilità.

di ivanfulco

Novembre 1998: Namco pubblica in Giappone il primo episodio di **Libero Grande**, titolo atteso da una frangia di appassionati come una specie di nuovo avvento. L'idea di proporre il controllo di un unico giocatore, sfruttando una visuale in terza persona e dando al tempo stesso la possibilità, in caso di non diretto possesso del pallone, di ordinare ai compagni le azioni da eseguire, dimostra, alla resa dei conti, la sua difficile implementabilità. **Libero Grande** si rivela così un titolo solo apprezzabile, minato da evidenti limiti di gameplay e da un'aspettativa di vita piuttosto modesta. E' da queste premesse che nasce **Liberogrande International**, una versione 2.0 che dagli errori del prequel sembra aver tratto scarsi insegnamenti…

C'è poca sostanza di gioco in **Liberogrande International**. Una modalità Amichevole, una Coppa Internazionale, una Coppa Liberogrande ed un Campionato Mondiale si lasciano apprezzare per quantità lorda, ma si rivelano assolutamente irrilevanti in quanto a differenziazione. 32 squadre nazionali e centinaia di giocatori, con nomi ripresi dalla realtà ed abilmente manomessi, rappresentano ormai la prassi nelle produzioni calcistiche. Una modalità di edit del giocatore si vanta della sua completezza dimenticandosi di essere già stata vista su altri schermi e in altri anni. Ma non sono esattamente questi gli elementi della contestazione. In **LI** manca infatti dell'altro. Manca la consistenza della parte giocata. E' sufficiente scendere in campo per realizzare la condizione di precarietà ludica del titolo Namco. Immobili sulla tre quarti osserviamo il gioco ristagnare a centrocampo. Ordiniamo un passaggio alto, ma il nostro compagno perde il pallone. Lo recuperiamo ordinando un tackle e suggeriamo un lancio lungo, ma anche questo viene intercettato. Mentre giocatori di fazioni opposte non dimostrano di esserlo, partecipando insieme ad una rissa calcistica priva di fondamenta razionali, torniamo verso la nostra area per prendere direttamente possesso del pallone. Tackle scivolato sulle caviglie dell'avversario, quest'ultimo agonizza querulo e noi cominciamo una sgroppata boniekkeggiante verso il portiere avversario. Saltiamo 7 giocatori. Alcuni un paio di volte. Superiamo il dischetto del rigore e il portiere non accenna ad uscire oltre l'area piccola. Staffilata di sinistro all'incrocio dei pali, la rete si gonfia, la folla esulta, il giocatore festeggia. 1 a 0. Cosa manca in tutto questo? Manca il gioco del calcio. **Liberogrande International**, così come il prequel, è infatti un feroce compromesso tra impostazione alternativa ed il rendersi conto che, con tale impostazione, non è (ancora?) possibile realizzare un gioco godibilmente equilibrato. Inutili le aggiunte di questa nuova edizione. Inutili le sostituzioni, gli schemi, le strategie, la possibilità di scegliere il giocatore della propria squadra da controllare. Materiale da statistica, ma quasi ininfluente all'atto pratico. E nulla cambia. L'azione solitaria si rivela risibile in caso di basso livello dell'avversario, frustrante in caso opposto. Il gioco di squadra è agonizzante, a tratti casuale. Nella speranza che il proprio giocatore salti automaticamente l'avversario, o quest'ultimo si esibisca in uno dei consueti interventi chiaramente ispirati dalla lobotomia, il passaggio ad un compagno rimane l'ultima risorsa. Improponibile poter propendere per la costruzione di gioco sapendo che ogni pallone lasciato a piedi altrui può ritrovarsi nella propria area di rigore nell'arco di 4-8 secondi. Realizzare che proprio le azioni corali sono la fonte primaria di entusiasmo pone così necessariamente di fronte al bivio. Noiosa vittoria solitaria o interessante ma forse inconcludente gioco di squadra. A tale dilemma non pone rimedio nemmeno la modalità a 2 giocatori, minata dalla visuale ulteriormente ridotta e da rallentamenti in effetti poco sporadici. Discrete alcune animazioni, generalmente lento il fluire di gioco, assolutamente inconsistente il reparto sonoro, laddove l'atmosfera da stadio avrebbe dovuto invece coprire il ruolo del protagonista. Eppure…

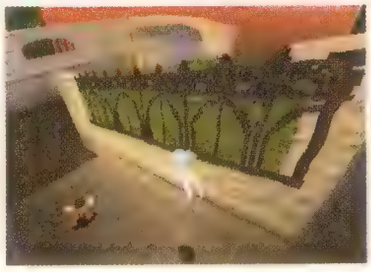
Eppure **Liberogrande International** rimane una piccola esperienza di gioco. Limitato equilibrio e feroce superficialità non annullano del tutto la seppur nebulizzata sensazione di trovarsi al centro del campo in attesa del lancio lungo. La triangolazione, seppur rara, appaga. La costruzione di gioco, nel suo piccolo, entusiasma. Le promesse di immedesimazione vengono però mantenute per un lasso di tempo dannatamente breve, fino all'inevitabile declino dell'entusiasmo e all'evaporazione del fattore novità.
Il titolo Namco non ha più niente da dire su PlayStation. Almeno non con questi equilibri. Sulla stessa console dove gira **Winning Eleven 2000**, e sullo stesso pianeta che ospiterà **WE5**, **Liberogrande International** non ha davvero ragione di essere. Interessante l'idea del soccer game in terza persona, sia chiaro, ma qui c'è gente che fa sul serio…

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **CRYSTAL DYNAMICS** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

102 Dalmatians – Puppies to the Rescue

Disney dimostra di conoscere la matematica e dopo *La Carica dei 101* lancia sugli schermi cinematografici *La Carica dei 102*. A questo punto non resta che chiederci quanto dovremo attendere per *La Carica dei 103*...



Esaminando la confezione di **102 Dalmatians - Puppies** to the Rescue si può notare immediatamente come il titolo sia consigliato ai bambini di età superiore ai 3 anni. La dicitura più adatta sarebbe però stata "3-10 anni" dato che è difficile immaginare che un titolo come **102 Dalmatians**, nonostante il background dei suoi sviluppatori, possa interessare a un pubblico più adulto, abituato a produzioni decisamente più complesse dal punto di vista strutturale. Inteso come passatempo per un'audience giovanissima, **102 Dalmatians** è praticamente perfetto e riesce nell'intento di divertire e coinvolgere il giocatore grazie alla presenza di personaggi molto popolari tra il pubblico di bambini. I programmatori di Crystal Dynamics hanno svolto un lavoro molto attento, sfruttando come base l'engine dell'ultimo **Gex** ed esemplificando l'azione in modo da renderla appetibile a tutti. Nei panni di uno dei due protagonisti (Oddball o Domino) il giocatore si trova ancora una volta a dover affrontare la malvagia Crudelia Demon che, utilizzando le conoscenze tecnologiche del folle inventore che risponde al nome di Rodney Farzboom, ha creato un vero e proprio esercito di pupazzi il cui compito è quello di rapire tutti i cani dalmata presenti in Inghilterra. Il lungo viaggio in questa Londra popolata da giocattoli robotici e da animali parlanti ha inizio a Regent's Park per poi spostarsi in luoghi storici della capitale inglese quali il Big Ben, Piccadilly Circus, il Royal Museum o l'immancabile fermata della metropolitana. Qualunque sia l'ambientazione, la meccanica di gioco rimane pressoché invariata nella sua semplicità e immediatezza. La ricerca delle casse in cui sono nascosti i cuccioli di dalmata è complicata dalla presenza dei già citati giocattoli di Crudelia, che non rappresentano però l'unico ostacolo nel corso della missione; saltuariamente dei semplici enigmi (la raccolta di un oggetto o l'attivazione di un interruttore) spezzano la monotonia dell'azione, costringendo a un minimo di riflessione e di attenzione a ciò che sta accadendo nel livello. Anche il posizionamento di alcune casse rappresenta un piccolo diversivo, dato che non tutti i contenitori in cui sono nascosti i cani sono situati in punti agevoli da raggiungere e ben in vista.

Insomma, pur trattandosi di un titolo chiaramente indirizzato a un pubblico giovanissimo, **102 Dalmatians - Puppie to the Rescue** è stato studiato con estrema cura e non manca di elementi degni di interesse. Apprezzabile la realizzazione tecnica, anche se non si toccano vette d'eccellenza in nessun comparto; pur senza particolare ricchezza nei fondali, le ambientazioni sono abbastanza curate, così come sono apprezzabili le animazioni e le varie sequenze di intermezzo che collegano le diverse fasi di gioco. Più che sufficiente anche la valutazione del comparto sonoro, con musiche decisamente a tema che arricchiscono i già pregevoli effetti sonori. **102 Dalmatians** rappresenta un appuntamento immancabile per il pubblico più giovane che troverà nella nuova produzione di Eidos un titolo bello da vedere, divertente da giocare e discretamente longevo.

Se intendete regalare il gioco ad un bambino con meno di 10 anni, aggiungete pure un punto al voto globale...

voto **6 su 10**

Oddball (o forse è Domino) vaga per i prati di Regents Park alla ricerca dei cuccioli di dalmata scomparsi

I piccoli dalmata sono dotati di una forza invidiabile e riescono a distruggere senza grossi affanni tutti i giochi costruiti da Crudelia.

di marcoravetto

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Pipemania 3D

La storia ci insegna che essere un idraulico può tornare utile nel mondo dei videogiochi...

In questo livello le 9 stelle rappresentano le 9 caselle del classico "Tris": facendo passare il flusso sotto una stella vi aggiudicate la casella sottostante, poi toccherà al computer e via così... I programmatori sono delle menti malate...

L'area di gioco può restringersi a dimensioni davvero proibitive...

di paolo**cardillo**

In ufologia si chiama "retroingegneria" il processo per cui si cerca di far rientrare nella sfera di conoscenze scientifiche umane la tecnologia superiore di un disco volante recuperato dopo uno schianto. In branche dell'attività umana più ortodosse, come per esempio l'industria dei videogiochi, ci si affida spesso al processo contrario, meno frustrante e molto più tranquillo: si cerca di attualizzare un vecchio classico agghindandolo con particolari che nella sua epoca sarebbe stato impossibile proporre con analoga maestosità, dal punto di vista cosmetico e strutturale. Per quel che riguarda il primo aspetto, **Pipemania 3D** è clamorosamente deficitario: il gioco propone un 3D che potrebbe essere scambiato tranquillamente per un 2D, data l'intenzionale mancanza di profondità che esibisce. Per il secondo aspetto, il discorso è legato direttamente a quello precedente. Infilato in una Delorean col timer settato sull'anno 2001 e speditoci da Empire Interactive, il **Pipemania** del 1989 ne è uscito praticamente indenne: credevamo di ritrovarci con un **Block Out** o un **3D Tic Tac Toe** con le tubature e invece il design denunciato da **Pipemania 3D** è praticamente lo stesso del predecessore. In poche parole, Empire Interactive ha affiancato un "3D" alla denominazione originaria lasciando che la tridimensionalità non influisca assolutamente con la meccanica. *"Allora perché l'hanno chiamato così?"* intonano gli Ultras dell'organizzazione Noi-Gente-Comune-Siamo-Onesti-Voi-Corporazioni-Volete-Solo-Fregarci, sezione di Seattle. E via di McDonald's disastrati, nebbie lacrimogene, manganellate. Calma, calma si tratta solo di un rompicapo coi tubi! Usciamo dalla guerriglia urbana e riposizioniamo i riflettori sul gioco.

Per chi non conoscesse il mitico **Pipemania**, si tratta di far fluire una quantità di liquido in alcune tubature. Il giocatore dispone di un infinito numero di tubi da posizionare sul piastrellato piano di gioco, uno alla volta scegliendo la forma più indicata: a croce, curvo (nelle quattro varianti), dritto (verticale-orizzontale). Facendo combaciare gli sbocchi di ciascun tubo si crea il network in cui dovrà scorrere il liquido. La CPU decide la successione di tubi da proporre visualizzandone però solo quattro alla volta, dei quali il primo costituisce la vostra scelta obbligata. Essendo la successione casuale, in buon parte delle occasioni il tubo utilizzabile non è quello che desiderato, costringendo a "parcheggiare" sul piano di gioco varie sezioni della futura rete fognaria. Questo naturalmente crea un poco auspicabile ingorgo proprio mentre il liquido avanza inesorabile. Dopo un tot di tempo i tubi scompaiono, il che si traduce, in bene o in male a seconda delle situazioni. A un certo punto appare lo scolo in cui dovete dirottare il liquido per superare il livello.

Fin qui le similitudini con il gioco originario. Empire ha cercato di rinnovare l'impianto di gioco con i seguenti elementi: diamanti che velocizzano/rallentano il flusso, piano di gioco che si restringe all'improvviso, sensi unici in cui è obbligatorio convogliare il liquido; che ne dite poi di un flusso invisibile e di due flussi contemporanei?

Insomma, alla fine è stato conservato il frenetico divertimento dell'intrippante **Pipemania**, un gioco in cui si continuano a scaricare tubi come se vi scottassero fra le dita finché non ci si rende conto di aver creato un impianto idraulico che potrebbe irrigare tutti i giardini di Los Angeles o privarla completamente di acqua. Il panico può fare capolino da un momento all'altro. E la pianificazione? Ce n'è qualche traccia qui e là: in effetti, è sempre meglio cercare di chiudere tutte le falle che vedete o per lo meno disporre un tubo in una zona che prevedete di "chiudere" con alcuni dei tubi successivi proposti dal menù. In seguito, potrebbe risultarvi utile sfruttare le reti "secondarie" di condotti allestite. Il fatto è che nei livelli superiori i ritmi di gioco si fanno talmente elevati che vi sarà difficile riuscire a ragionare in questo modo. D'altronde è una caratteristica di tutti i rompicapo, è il giocatore che deve migliorare i suoi riflessi.
Insomma possiamo definire **Pipemania 3D** come un gradito ritorno in un'operazione, lo ribadiamo, di puro "remake" che risulterà particolarmente piacevole agli appassionati del genere e ai nostalgici, ma potrebbe assuefare anche gli altri. Comunque, sarebbe stato più giusto chiamarlo **Pipemania Special Edition**...

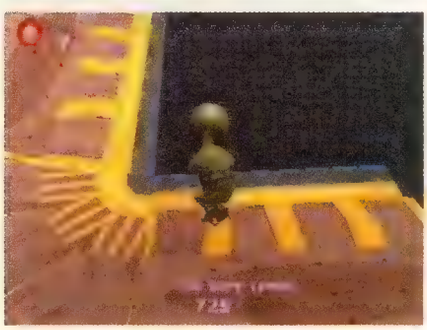
voto **6 su 10**

FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **SHABA GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Razor Freestyle Scooters

Dopo aver sfrecciato a tutta velocità su pattini, BMX e skateboard è ora il momento di dedicarsi alle evoluzioni su monopattino con **Razor Freestyle Scooters**...

*Le evoluzioni di **Razor Freestyle Scooters** non si discostano più di tanto da quelle disponibili in tutti i giochi di skateboard presenti sul mercato.*



La raccolta di queste ruote giganti è uno degli obiettivi da raggiungere per liberare i propri amici dalle grinfie degli alieni.

Il primo pensiero che potrebbe balenare per la mente vedendo la copertina di un gioco come **Razor Freestyle Scooters** è sicuramente qualcosa del genere "ecco il solito titolo banale lanciato per sfruttare la moda del momento". Vista la natura del mezzo utilizzato (un monopattino è, sotto alcuni punti di vista, abbastanza simile a uno skateboard), nasce immediato il sospetto che probabilmente i programmatori abbiano sfruttato qualche precedente produzione come fonte di ispirazione. Ciononostante non avremmo mai immaginato di trovarci di fronte ad una copia quasi perfetta, eccezion fatta per la grafica e qualche minima variazione nel sistema di controllo, di un gioco disponibile ormai da diverso tempo. **Razor Freestyle Scooters** è infatti un clone di **Grind Session** (guarda caso, il team di sviluppo è lo stesso...). Le principali differenze con la simulazione di skateboard risiedono nel diverso mezzo da controllare e in una maggiore semplicità della struttura di gioco: **Razor Freestyle Scooters** è infatti un titolo indirizzato ad un pubblico più giovane. I personaggi disponibili sono tutti dotati di caratteristiche molto simili, i livelli presenti non sono particolarmente numerosi e le modalità di gioco sono abbastanza limitate. La trama alla base della modalità principale (ebbene sì, c'è anche una trama...), che vede i nostri eroi impegnati nel salvataggio dei propri amici rapiti da forze aliene, altro non è che una pallida giustificazione per motivare i continui spostamenti attraverso le diverse ambientazioni e le differenti missioni da portare a termine. L'azione si sviluppa in maniera prevedibile e senza particolari trovate originali, con il giocatore impegnato in diverse sfide, quali il raggiungimento di un punteggio prefissato o la raccolta di tutte le ruote giganti sparse in un livello, entro un tempo limite; la quantità di evoluzioni disponibili è abbastanza elevata e comprende diversi trick tipici dello skateboard a cui vanno ad aggiungersi alcune variazioni sul tema create grazie alla presenza del manubrio del monopattino. **Razor Freestyle Scooters** non brilla certo per varietà e anche a causa di una realizzazione tecnica non eccellente, il confronto con le migliori produzioni del genere vede il titolo prodotto da UbiSoft in una posizione di inferiorità; i programmatori di Shaba Studios hanno svolto un lavoro nel complesso più che sufficiente, senza però inserire quei tocchi di classe e quei particolari necessari per emergere in un genere molto affollato. Esaminando con attenzione ogni singolo elemento, sia della grafica che dell'accompagnamento sonoro, appare evidente come i pregi presenti siano controbilanciati da altrettanti difetti: le animazioni più che discrete si scontrano con ambientazioni non particolarmente curate e prive di dettagli (forse per mantenere un frame rate decente). Appena sufficienti gli effetti sonori, mentre la situazione migliora per quanto riguarda le musiche che fanno da sottofondo all'azione, anche se alcuni temi sono piuttosto ripetitivi e possono diventare noiosi in caso di lunghe sessioni di gioco. **Razor Freestyle Scooters** merita una valutazione sufficiente e nulla più, anche in considerazione della presenza su PSone di titoli del genere decisamente superiori (come lo stesso **Grind Session**, da cui **Razor Freestyle Scooters** trae "ispirazione") sia sotto il profilo tecnico che per quanto riguarda la giocabilità pura; l'acquisto di questo titolo potrebbe essere consigliato solamente al pubblico più giovane alla ricerca di un gioco immediato e in cui sia possibile eseguire spettacolari evoluzioni senza particolari difficoltà.

voto 6 su 10

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **TOOLBOX DESIGN** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ford Racing

Un gioco di guida incentrato sulle auto più famose tra quelle prodotte da Ford: un'idea discreta, annientata da un'esecuzione quantomeno discutibile...

di erikpede

Confezionare una simulazione di guida senza troppe pretese è probabilmente il modo migliore per non cadere nelle trappole disseminate dalle eccessive ambizioni lungo il ripido percorso che porta dall'inizio alla fine dello sviluppo di un gioco (vedi **Vanishing Point**), ma mirare troppo in basso può essere comunque controproducente e **Ford Racing** lo dimostra chiaramente. Il titolo edito da Empire, infatti, offre ben poco al di là di una modalità Career schematica e poco articolata, un modello di guida criminalmente semplice ed elementare, uno scarno set di elaborazioni da acquistare con i soldi guadagnati a suon di vittorie, un motore di gioco che assegna sempre pole position e vittorie allo stesso avversario (a meno che non sia il giocatore a reclamarle, nel qual caso il rivale in questione sarà comunque inchiodato al secondo posto), un'intelligenza artificiale risibile che anima piloti digitali decisamente imbranati, un comportamento sospetto da parte delle vetture della CPU (artefici di prestazioni miracolose e recuperi sospetti dopo gli urti), dei modelli poligonali grezzi e grossolani che si limitano a somigliare vagamente alle macchine che dovrebbero riprodurre (atroci le ruotine da passeggino), delle ambientazioni spoglie e desolate (pochi poligoni, poche texture, poco dettaglio, tante deformazioni dei rivestimenti, tanti difetti di aggiornamento che permettono persino di vedere le auto attraverso i muretti), dei tracciati noiosi e prevedibili, degli effetti sonori che impiegano due minuti per diventare fastidiosi e dei temi musicali che lo sono sin dal primissimo istante. A ben vedere, tutto ciò che **Ford Racing** ha da offrire è una geniale ottimizzazione delle routine che gestiscono i caricamenti: un po' poco, in effetti, anche per un titolo a bassissimo profilo come questo. Da dimenticare, ammesso e non concesso che ci si riesca: certe cose, d'altra parte, segnano...

*Questa è una delle ambientazioni più complesse di **Ford Racing**. Detto questo, detto tutto...*

voto 2 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

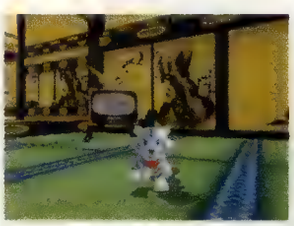
Goemon

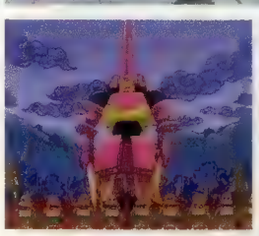
Ma che pettinatura ha Goemon? Probabilmente gli è esplosa una bomba a mano in testa...

di marcoravetto

Parecchi anni or sono Konami aveva ottenuto un discreto successo con un titolo piuttosto stravagante in cui il protagonista, un giovane e tozzo ragazzino con i capelli blu, vagava in ambientazioni tipicamente nipponiche per qualche motivo non meglio precisato, affrontando strane creature e missioni di ogni genere. Gli immancabili sequel non sono riusciti, almeno a livello europeo, a ricalcare gli exploit dell'originale anche a causa della loro mancata localizzazione; l'incremento esponenziale della presenza di momenti di dialogo nel corso del gioco non è stata accompagnata da una traduzione in una lingua a noi più comprensibile del giapponese, rendendone di conseguenza impossibile la fruizione. Anche la prima avventura di **Goemon** per PlayStation2 risente di questo problema (fortunatamente Konami ha annunciato l'uscita di una versione europea in estate...) che rende il titolo praticamente ingiocabile; i frequenti incontri con altri personaggi, che in teoria dovrebbero servire per scoprire importanti informazioni, sono alla resa dei conti praticamente inutili e il peregrinare tra le varie costruzioni che costituiscono il villaggio in cui l'avventura ha inizio si rivela ben presto vano. Il giudizio finale nasce proprio dall'impossibilità per il giocatore medio di usufruire di ciò che **Goemon** ha da offrire e non da evidenti problemi nella meccanica di gioco o nella realizzazione tecnica; impossibile quindi giudicare il lavoro dei programmatori di Konami, almeno fino all'uscita della versione europea (o americana) in occasione della quale divulgheremo il nostro parere in merito.

voto n.d.





*La realizzazione tecnica di **Goemon** è discreta, anche se alcune locazioni sono piuttosto spoglie.*

FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Warriors of Might And Magic

Un guerriero solitario si trova a dover combattere per riconquistare l'onore perduto. Volete aiutarlo?

di marco**ravetto**

La vita per Alleron, il protagonista di **Warriors of Might And Magic** potrebbe senza dubbio essere migliore: accusato ingiustamente di aver commesso crimini contro gli abitanti del proprio villaggio, il nostro eroe è stato perseguitato, catturato e gettato all'interno di un pozzo profondissimo (oltre ad essere stato costretto a indossare una scomoda maschera...).

L'unico modo per il povero guerriero di liberarsi e di dimostrare la propria innocenza è quello di superare una serie di livelli popolati da mostruose creature scoprendo, infine, i colpevoli dei crimini di cui è stato ingiustamente accusato. Come fare a completare un'impresa del genere? Semplice, basta brandire in una mano una bella ascia (o una spada, o una mazza, o un qualunque altro corpo contundente) e mulinarla con velocità e violenza contro ogni cosa o persona che osi avvicinarsi.

In effetti, pur con la presenza di qualche diversivo (magie e qualche semplice enigma da risolvere), **Warriors of Might And Magic** è tutto qui. L'azione si sviluppa con una linearità disarmante e la ricerca di nuove armi e dei portali da cui fuoriescono i nemici (chiaramente ispirati a **Gauntlet Legends**) rappresenta un diversivo minimo per un titolo che manca completamente di varietà. La sufficienza stiracchiata meritata dalla realizzazione tecnica non basta a risollevare più di tanto le sorti di un titolo che, a tutti i problemi citati in precedenza, aggiunge anche una longevità dubbia a causa della mancanza della modalità in doppio e di una calibrazione non impeccabile del livello di difficoltà.

Un prodotto da evitare quindi, indegno di portare nel proprio titolo le leggendarie parole "Might and Magic"...

voto 5 su 10

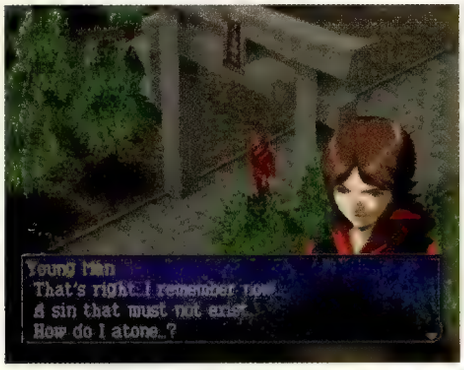
Come accade nella maggior parte dei titoli simili, queste mostruose creature possono essere distrutte semplicemente con un paio di colpi.

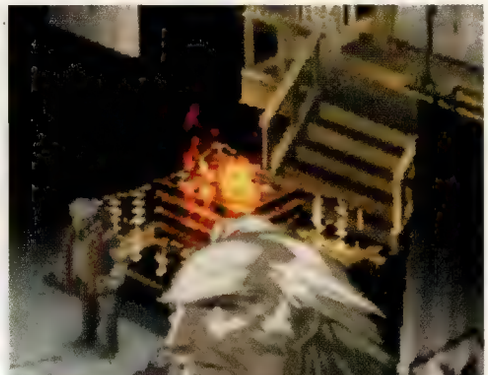
FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ATLUS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

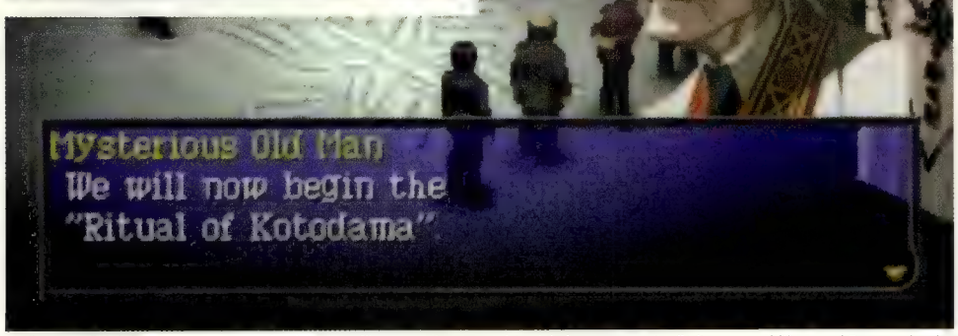
Persona 2: Eternal Punishment

Demoni, entità spiritiche, serial killer... E voi pensavate che **Resident Evil** facesse paura?

di matteo**tenca**







La "Persona" del titolo rappresenta un'entità che affianca ogni protagonista del gioco, una sorta di alter ego spiritico: ogni Persona ha dei poteri magici che risultano alquanto utili nelle fasi di combattimento.

Ogni tanto è piacevole vedere un gioco di ruolo come **Persona 2: Eternal Punishment**: sebbene il comparto estetico del titolo Atlus lasci alquanto a desiderare (con sprite animati in maniera mediocre su fondali 3D di dubbia fattura), la storia e i personaggi che lo animano ne fanno un RPG che intrigherà senza alcun dubbio i videogiocatori "della vecchia scuola". **Persona 2** è ambientato in un mondo non dissimile da quello dove viviamo, con l'utente chiamato a vestire i panni di Maya Amano, reporter di un periodico per adolescenti, e a indagare su una serie di omicidi compiuti da un misterioso serial killer chiamato Joker. Inutile dire che gli atroci delitti hanno portato una buona dose di panico in tutta la città, come risulta evidente già dalla prima locazione visitata da Maya, un liceo giapponese. Le premesse sembrano piuttosto banali, ma basterà poco al giocatore per essere trascinato in una storia dell'occulto con forti elementi horror, in cui diverse sottotrame porteranno alla luce il potere persuasivo della stampa, e dei media in generale, sulle nostre vite... Le origini giapponesi di **Persona 2** non sono evidenti solo dalla trama e dall'ambientazione, ma anche dalla struttura di gioco classica, con incontri casuali e un sistema di combattimenti non particolarmente fantasioso, nonché dalla localizzazione... er, un po' particolare, con alcune frasi tradotte letteralmente dal giapponese che assumono un significato totalmente diverso in inglese. Ciò nonostante il titolo Atlus merita rispetto, soprattutto considerando il livello non proprio eccelso dei titoli PSone in uscita in questi mesi. A patto che, beninteso, vi piacciano gli RPG...

voto 8 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica

Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Dopo circa due anni di assenza ho riacquistato la vostra rivista e sono ripiombata in una subitanea sensazione di *déjà vu*. Da un lato ho ritrovato la stessa eccezionale qualità di informazione, dall'altro ho ritrovato la stessa rubrica della posta con gli stessi identici argomenti, le stesse identiche risposte. Evidentemente i requisiti per la pubblicazione sono rimasti gli stessi dall'epoca del signor Bittanti: è più bella la mia console della tua e si gioca perché la vita è uno schifo.

Chissà, forse sul primo argomento non sono preparata cromosomicamente perché mi ricorda tanto il buon vecchio tema de "la mia auto è più bella – e soprattutto più grande – della tua" (per parlar solo di auto). Personalmente scelgo le mie console in base al software: dove vanno Squaresoft e Konami, colà vado io. Il secondo ragionamento, invece, mi ha "imbestiato" non poco: la lettera del signor Alessandro in particolare nonché la breve risposta (che è forse quella che mi ha infastidito di più). [*cfr. PlayGround di dicembre*]

Rifiuto, dico tassativamente rifiuto la motivazione del "perché videogiochiamo" espressa dal signor Alessandro come valida per tutti. Personalmente – perché è questo che ognuno esprime, ovvero un mero parere personale – io gioco perché mi piace. Mi piace disgustosamente. Posso giocare un'ora al giorno, quattro ore, o non prendere in mano il controller per una settimana e ancora pensare a cosa potrei giocare, o posso passare il tempo piacevolmente leggendo qualche rivista specializzata.
Non mi sposto senza la mia console, e se proprio non posso farne a meno c'è sempre il mio Game Boy (il secondo, in quanto il primo è deceduto per usura).

Il piacere del gioco è nato nella sala giochi di una località balneare quando ero bambina ed è stato alimentato nel tempo dalla mia sola volontà (complice un fratello assolutamente disinteressato ed un marito che non prende in mano il joypad neppure sotto tortura) tramite le sale giochi prima e, una volta raggiunta una certa stabilità economica, attraverso le console casalinghe. Per me il videogioco non è finzione. E' parte stessa della realtà, quella parte dedicata al divertimento. Divertimento che ho cominciato ad alimentare leggendo fantascienza nel 1975 ben conscia che si trattava comunque di una realtà diversa dalla realtà (ma io so di sognare anche nei sogni). Il bambino Alessandro mi fa paura perché è quel bambino che crede di poter volare e si lancia dalla finestra. Il "grande da un pezzo" Alessandro, invece (e qui ti sfido perché io di anni ne ho 36), più che grande mi sembra invecchiato o altro.

Non trovo nulla di male nell'ammettere che un piacere di una volta non ci piace più. Io, ad esempio, ho abbandonato la fantascienza perché trovo l'ultima un tantino troppo psichedelica. Ma ci sono altre cose interessanti da fare.

I concetti "vita-merda", "gioco-unica cosa che la rende possibile", nonché "piacere-struggimento provato in giovane età", sono argomenti francamente usati ed abusati fin dall'era del signor Bittanti.
La desensibilizzazione dalla vita e da sé sono – mi si permetta l'analisi clinica – spia di depressione, e si cura con altro che sessioni di gioco attuale o retrogaming.
Anna Recarli

Nella suo contributo Alessandro Comità è latore di un pensiero personalissimo e mai indicato come "valido per tutti", sebbene condiviso da molti. Pertanto il tuo rifiuto della sua analisi è lecito e condivisibile (io stesso mi trovo in disaccordo con coloro che lamentano la freddezza del videogioco moderno rispetto alla "genuinità" del retrogaming). Ciononostante mi preme sottolineare un aspetto importante della lettera in questione: sebbene Alessandro si chieda perché videogioca, non si risponde col banale "videogioco perché mi diverto" o "perché mi piace". A dire il vero non si risponde neanche. In effetti la domanda trae in inganno. Alessandro non cerca di comprendere il motivo per cui videogioca, bensì il motivo per cui si diverte (o si divertiva) videogiocando. La differenza è tutt'altro che sottile e coinvolge tematiche che solo Johan Huizinga (Homo Ludens, *Einaudi) avrebbe licenza di esporre in questa sede. Ma provando ad analizzare la radice etimologica del termine "divertimento" (dal latino "divertere", trad. volgere altrove) già si comprende la natura "diversiva" dell'attività ludica, nel senso che diverge, dirotta, volge (appunto) altrove rispetto a qualcosa di "differente". Il divertimento come evasione quindi, allontanamento dall'ordinario, dalla vita ordinaria, indipendentemente dal fatto che questa sia tarlata o meno da problemi (e quale non lo è?). Rileggendo la missiva del Comità con questa consapevolezza non è difficile apprezzarne meglio il senso e, magari, anche condividerne un tantino i contenuti.*

> **Rifiuto**, dico **tassativamente** rifiuto la motivazione del "**perché videogiochiamo**" espressa dal signor Alessandro come **valida per tutti**. Personalmente io gioco perché mi piace. **Mi piace disgustosamente**.
>
> Anna Recarli

Carissimo Marcello,
sol ora mi ritorna per la mente argomento che proporti mi appare interessante, e quindi approfitto per esprimere nuova riflessione che spero in prima istanza troverai interessante e mi rimetto a tuo giudizio per l'eventuale pubblicazione.

Ho trovato la posta del primo numero di questo '01 molto ricca di spunti e riflessioni e spero di poter essere all'altezza degli altri autori epistolari nel proporti, prendendo la palla al balzo anche da **MBF Today** (Arte Moderna-Andy Warhol-007 e le finestre multigiocatore), la seguente riflessione: ***"una linea diretta che lega Baudelaire e Andy Warhol sotto il segno della merce assoluta – in questa opposizione tra il concetto dell'opera d'arte e la società industriale moderna è infatti Baudelaire a inventare in un sol colpo la soluzione radicale. Alla minaccia che la società mercantile fa pesare sull'arte – società volgare, capitalista e pubblicitaria – a questa oggettivazione tutta nuova in termini di valore mercantile, Baudelaire oppone d'un colpo, non già una difesa della statuto tradizionale dell'opera d'arte, ma un'oggettivazione assoluta. Dato che il valore estetico rischia di essere alienato dalla merce, non bisogna difendersi dall'alienazione, occorre andare ancora più in là nell'alienazione stessa e combatterla con le stesse armi. Bisogna seguire le vie inesorabili dell'indifferenza e dell'equivalenza mercantile e fare dell'opera d'arte una merce assoluta***".
Da (*La sparizione dell'arte* – Jean Baudrillard – Giancarlo Politi editore)

E va avanti, la riflessione, ma secondo me ci si pone la domanda: che cos'è moda? Non è forse l'omologazione del libero arbitrio? Ciò non significa che chi compra male di massa può essere contrapposto a chi compra bene di massa?

Mi spiego meglio (spero di non fare la figura del saccente), ma al giocatore nerd che compra due giochi originali al mese (**Gran Turismo 3** – **Z.O.E.**) oramai si contrappone il giocatore cool, 10 giochini PS masterizzati al mese che non gioca se non al 30%. Allora la non - per ora - piratabile PS2 diventa capostipite elitario dei gusti? Insomma, a che scopo descrivere minuziosamente le premesse di un gioco, arrivare alla sua valutazione, quando a Sony, come a qualsiasi multinazionale, non interessa l'acquisto di qualità rispetto all'acquisto di mediocrità? Se vanno i prodotti mediocri vanno prodotti-giochi mediocri, o almeno è la stessa cosa che produrre giochi di qualità, tanto i soldi non hanno sesso.

Ma se l'arte deve diventare merce più merce perché non indirizzare a comprare tutti giochi di qualità? Giocando a **MGS** (il tormentone ritorna) all'ingresso nella base nemica si possono seguire diversi itinerari: passare totalmente inosservati, fare fuori tutti i genome soldiers di guardia, strisciare, scivolare furtivi tra le camere di sorveglianza avanti e indietro, usare la presa d'aria sulla balconata o vicino all'ingresso principale, ma di fatto il giocatore esperto tornerà sui suoi passi, tre, quattro volte,

sperimentando tutte le soluzioni, ricominciando la partita, o sperimentando la partita dopo, insomma il capolavoro non esaurisce la sua qualità. Almeno è questo quello che mi sembra di intendere dalle tue risposte in **PlayGround** di gennaio. E con questo saluto e rilancio... (a proposito ho comprato PS2, non ho resistito)
Andrea D.F.

*Se ho ben capito, il succo della tua missiva è racchiuso in questa domanda: "*a che scopo descrivere minuziosamente le premesse di un gioco, arrivare alla sua valutazione, quando a Sony, come a qualsiasi multinazionale, non interessa l'acquisto di qualità rispetto all'acquisto di mediocrità?" *La risposta è molto semplice: chissenefrega di Sony.*

Sony, come qualsiasi altra multinazionale (ma anche il macellaio sotto casa), è interessata a vendere, sia che si tratti di cacca che di cioccolato. Ora, il ruolo della rivista specializzata è distinguere la cacca dal cioccolato. Lo scopo della minuziosa descrizione e della valutazione che siamo chiamati a redigere è questo: distinguere la cacca dal cioccolato. Se a Sony, come a qualsiasi altra multinazionale (ma anche il macellaio sotto casa), ciò non interessa, pace, sono fatti suoi. Del resto non è né a Sony né al macellaio che ci rivolgiamo, bensì ai consumatori. Assaggiamo per loro entrambe le cose (cacca e cioccolato) e diciamo loro di cosa si tratta (cacca o cioccolato). Secondo il nostro personalissimo palato, sia chiaro. Sebbene il nostro giudizio abbia un potere persuasivo limitato rispetto a quello espresso dal marketing, non possiamo certo esimerci dal farlo per il solo motivo che non c'è motivo. Viviamo senza conoscerne il perché eppure viviamo. Figuriamoci.
PS: Andrea, sinceramente, ma che cioccolato fumi? ;-)

Ciao Marcello,
ho letto con piacere il tuo editoriale del mese di gennaio e devo dire che hai espresso, grosso modo, anche quello che è il mio pensiero nei confronti delle nuove generazioni di videoplayer. Io, però, non provo un pizzico d'invidia verso costoro, tutt'altro. Penso che andrebbe loro insegnato com'era prima il videogioco, prima che loro stringessero per la prima volta un joypad in mano. Ecco: una sorta di storia videoludica. Secondo me, Marcello, noi abbiamo avuto un grande privilegio: abbiamo assistito alla nascita di una nuova forma d'arte o se vuoi di una nuova forma di intrattenimento. L'abbiamo vista nascere, faticosamente crescere tra pregiudizi e attacchi vari, e infine germogliare, finalmente quasi del tutto libera da idee preconcette, soprattutto di genitori, psicologi e sociologi. Lo so: è stata dura.

E' vero, abbiamo dovuto aspettare vent'anni prima di godere di una simile qualità visiva, ma io penso ne sia valsa la pena, e se potessi scegliere, comincerei ancora una volta a videogiocare con quelle due stanghette e quella pallina quadrata, che tante emozioni mi hanno dato. Rifarei tutto, daccapo. Su una cosa però mi sento di insistere: una storia videoludica diventerà necessaria, con l'andare delle generazioni. Non dobbiamo assolutamente dimenticare le radici di questo splendido mondo, e in tal senso consiglierei a tutte le nuove leve, o a chiunque ne sentisse il bisogno, di leggersi la splendida opera di Matteo Bittanti *"L'Innovazione Tecnoludica, l'era dei videogiochi simbolici"*. Penso che questo sarebbe un ottimo punto di partenza. Grazie dello spazio, Marcello.
Saluti a tutti.
Andrea "Danziger" Curzi

È la fine dei tempi?
Carissima redazione di **SC**, mi rivolgo a voi perché non credo che altri possano capire questo mio lungo sfogo. O almeno non molti altri Tra un'interessante discussione sull'arte nei vg e le puerili lotte per la beatificazione ovvero demonizzazione della propria macchina da gioco, colgo, con molta amarezza, negli interventi di tanti appassionati, i segni di un'inevitabile collasso di tutto il sistema del divertimento elettronico casalingo. Io rivedo negli animi dei videogiocatori, nelle politiche delle Softco e delle case produttrici di hardware, gli stessi preoccupanti atteggiamenti che si manifestarono all'alba del grande collasso del mercato degli anni '80.

Cominciamo dalla fine.
Ogni compagnia vuole farsi la propria console: se il mercato non collassa prima non credo che dovremmo aspettare molto per vedere il lancio della nuova console Namco, Konami o addirittura Bandai. L'idea di lavorare su una console non di proprietà sembra essere divenuto obsoleto. Dal produttore al consumatore (utente): del resto perché continuare a pagare le royalties? Il prezzo del software non accenna a calare. Benché da più parti si notino accenni in tal senso, non esiste ancora una softco che abbia abbracciato seriamente la politica dei bassi prezzi dimostrando di credere in tale soluzione. Si preferisce spendere milioni (di dollari, che rientreranno con le royalties pagate dai produttori i quali scaricano tale costo sugli utenti finali) in campagne pubblicitarie che persuadano il videogiocatore (medio) a portarsi a casa il nuovo pezzo di ingegneria elettronica, il quale sarà in grado di guidarci verso "The third place" e farci vivere con i propri "contenuti" esperienze capaci di allargare i nostri "confini mentali". Ma considerato che tali problemi, sebbene accentuati in questo periodo storico, sono comunque sempre esistiti, ciò che mi lascia poche speranze di una ripresa è il comportamento dei videogiocatori. Il senso critico è sparito, si spreca tempo e inchiostro (soprattutto in Kb) per riempire i forum della rete di amenità che farebbero storcere il naso anche se uscissero dalla bocca di un bambino, o si usa un'oretta del proprio tempo per scrivere alle redazioni come la vostra "pensieri in liberta" sui quali francamente, tranne in rari casi, la cosa più saggia sarebbe sorvolare (ma poi si viene accusati di snobismo, vero Marcello?)

Dov'è finita la competenza e il senso del bello che indiscutibilmente noi tutti avevamo quando giudicavamo belli quei pochi sprite che si muovevano lentamente sul video? Volete saperlo?

Me lo sono chiesto spesso leggendo tra le righe di chi spara a zero su questa o quella console o su un titolo in particolare. La risposta è che non esistono più. Sono stati subdolamente sostituiti dalle nuove mode e modi di pensare, per i quali il numero di mesi di sviluppo, il numero di poligoni impiegati, il numero delle persone che compongono il team di sviluppo, il numero di dollari investiti, il numero di copie "piazzate" (notate cosa si cela dietro questo usatissimo verbo?), sono elementi che vengono puntualmente presi in considerazione da colui il quale si avvicina al prodotto finito. Sebbene in misura meno evidente rispetto al comune videogiocatore, nemmeno la critica specializzate è immune alle sirene che i reparti marketing puntualmente accendono con l'approssimarsi del nuovo "capolavoro", che viene definito tale prima ancora di essere finito.

La tristezza mi assale.

Il mio stato d'animo non dipende dall'evidente constatazione che tale situazione è generata dai moltissimi ragazzini recentemente attratti dal boom dell'intrattenimento elettronico domestico. Ragazzini che hanno saltato in toto il periodo della ghettizzazione di chi videogiocava e che oggi usano la loro superiorità numerica (a cui le softco sono estremamente interessate), come strumento per imporre il loro "spensierato" modo di valutare il prodotto videogioco. Sono triste per il fatto che le loro idee "giovanili", fatte di numeri, si stiano affermando irreversibilmente senza che nessuno possa fare nulla. Questo non perché tale nuovo modo di rapportarsi al videogame mi provochi un senso di frustrazione per aver perso il mio mondo esclusivo che in tempi passati quasi sfociava in una sorta di carboneria, ma perché secondo me è sbagliato. Un conflitto generazionale? Perché escluderlo!

Cos'è, se non una fase di conflitto tra culture videoludiche diverse, il periodo in cui c'è chi critica la migliore rivista italiana dedicata ai vg minacciando di non comperarne più una copia, in cui c'è chi denuncia la Sony al Codacons, per pubblicità ingannevole, in cui c'è chi assimila, senza batter ciglio affermazioni del tipo "PS2 è un flop", "DC è la macchina del momento", "GC e Xbox rulleranno di brutto" fino a farle diventare luoghi comuni? Mio Dio!

> "Abbiamo visto nascere una **nuova forma d'arte**, faticosamente **crescere** tra pregiudizi e attacchi vari, e infine **germogliare**, finalmente quasi del tutto libera da idee preconcette, soprattutto di genitori, psicologi e sociologi. Lo so: **è stata dura**."
>
> Andrea "Danziger" Curzi

Devo essere pazzo ad aver pensato di acquistare la nuova console Sony.
E chi la ha già acquistata? *"Ben gli sta, cosi impara a fidarsi di quei menzogneri! Poteva spendere la metà e portarsi a casa una console con giochi più belli, perché è più facile da programmare"*.
Mio Dio! La tristezza aumenta.

Dopo aver letto ciò, mi disconnetto ed esco a comprarmi un RPG per la mia fedele PSone.
Tranquilli non vado dal marocco.

Foxtrone
foxtrone@hotmail.com

> **Rivedo negli animi dei videogiocatori**, nelle politiche delle Softco e delle case produttrici di hardware, gli stessi **preoccupanti atteggiamenti** che si manifestarono all'alba del **grande collasso** del mercato degli anni '80.
>
> Foxtrone

Ciao Marcello, ho appena letto il numero di febbraio di **SC** ed in particolare l'angolo della posta, forse la parte più interessante della rivista. Leggendo le missive di questo mese (ma l'andazzo va avanti da un po') mi sembra di vedere un panico diffuso tra tutti gli hardcore gamers e gli appassionati di vecchia data che temono di essere schiacciati dalla massa ignorante che si sta affacciando solo ora sul grande mondo dei VG. In realtà credo che quello che infastidisca maggiormente noi veterani sia un'altra cosa, ovvero il fatto che la nostra esperienza e il nostro know-how non ci vengano riconosciuti da nessuno. Mi spiego meglio.

Dieci anni fa passavamo i pomeriggi davanti a NES e Amiga, mentre tutto il "mondo di fuori" ci scherniva e ci bollava come sfigati. Il microcosmo dei videogamers era una sorta di società segreta e sommersa, una sorta di nuova massoneria.

Dopo anni bui di caccia alle streghe, improvvisamente, la luce. Sony ci trasforma da brutti anatroccoli in cigni e un sacco di nuovi appassionati si aggiungono a noi. Inizialmente tutti salutammo questo fatto come una nuova era, ma ben presto ci siamo trovati ad affrontare il vero stato delle cose: tutti i nuovi giocatori si atteggiano da saputelli, sorgono milioni di esperti di vg che si ostinano a chiamare i joypad "manopole" e che passano giornate ipnotizzati dal culo di Lara Croft. A questo punto noi ci saremmo aspettati che il nostro sapere, la nostra lungimiranza venissero apprezzate, mentre ciò non avviene. Noi che abbiamo tenuto in piedi l'universo dei videogiochi fino ad ora, ci troviamo in mezzo a tanti pischelli ignoranti che, invece di imparare da chi sa più di loro, si sentono pari a noi. Ci sentiamo come un inventore a cui è stata appena rubata la propria invenzione, come se un signor Nessuno fosse diventato famoso scopiazzando le teorie di Einstein. A questo punto la questione sembrerebbe chiusa, l'unico epilogo possibile sembrerebbe quello di mettersi l'animo in pace e imparare a convivere con gli usurpatori. Ma in realtà credo che una via d'uscita ci sia: la critica. Nel cinema, infatti, un film viene giudicato da due punti di vista, ovvero il successo che riscuote presso il pubblico e quello presso la critica. In poche parole viene disgiunta la voce della massa e quella degli esperti, dando il giusto rilievo a quest'ultima e permettendo ai membri della prima di entrare a far parte della seconda in un futuro. Del resto il ruolo della critica è di dare al signor Rossi le conoscenze che possano portarlo un giorno a diventare il signor Ghezzi. Purtroppo ciò non avviene nei videogiochi; in fondo gli hardcore gamers (inizia a stancarmi 'sta parolona...) non sono altro che i cinefili e i critici del mondo dei videogiochi. Per questo se un giorno acquisterà autorevolezza la critica videoludica, anche noi appassionati potremo essere ascoltati e comunque avere il ruolo che ci spetta. In realtà per arrivare a questo i videogiochi dovrebbero essere riconosciuti unanimemente come forma d'arte, ma questo è un campo minato su cui si sono avventurate già troppe persone e su cui non intendo in questa missiva mettere piede.

Sperando di essere stato chiaro saluto tutta la redazione di **SC** e in particolare il "bimbo cattivo" MBF.

Massimiliano "Luv3Kar" Marino

P.S. una domandina per MBF: dove posso trovare in Italia la magliettina rossa Atari che fa tanto nerd anni '80???
E' fantastica!

E' vero. I ragazzi di oggi sono allo sbando, ignoranti e saccenti. Il sistema autodidattico che ci ha permesso di edificare la nostra cultura in epoche remote oggi non funziona più. S'è stranamente inceppato (?). Propongo quindi di organizzare il Primo Corso Nazionale di Alfabetizzazione Videoludica. Bisogna insegnare a questi giovani cos'è bello e cos'è brutto. Del resto noi lo sappiamo. I nostri gusti non sono gusti qualunque. Sono plasmati da anni ed anni di esperienza diretta sul campo. Da ore e ore di gioco.

E' ora di basta. Prendete e leggete, saputelli pischelli. Prima di aprire bocca e portafogli studiate sui libri di testo: Game Over *di David Sheff,* Phoenix *di Leonard Herman,* Trigger Happy *di Steven Poole, o il nuovo* The First Quarter *di Steven L. Kent. Fatevi una cultura porcacciamiserialardra. Non siamo mica qui per giocare. Ecchecazzo.*
PS: www.droog.com

> Se un giorno acquisterà **autorevolezza** la critica videoludica, anche **noi appassionati** potremo essere **ascoltati** e comunque avere il **ruolo che ci spetta**.
>
> Massimiliano Marino

Ciao Marcello,
faccio seguito alle tue considerazioni apparse su **SC**78 circa l'idea di massa.

Hai ragione quando dici che il termine "massa" ha spesso valenza negativa: la massa beona, la massa di coglioni, la massa in genere.

Nel campo dei videogames, il termine MASSA IMHO ha duplice valenza positiva e negativa (Ying/Yang).
Bisogna riconoscere innanzitutto che la massa ha un enorme merito: è quella che salva il mercato, quella che impedisce una nuova crisi del settore, quella che permette comunque a tutti di tirare avanti.

Qui di seguito invece formulo il mio decalogo circa gli aspetti negativi (o presunti tali) che la contraddistinguono:
1) La massa compra un sistema/gioco perché è mainstream, non perché c'è un nome in particolare che attira.
2) La massa compra PS2 senza neanche sapere che esiste Dreamcast.
3) La massa compra PlayStation perché l'amico ha PlayStation.
4) La massa compra **FIFA** perché tutti ne parlano.
5) La massa compra **Dragonball** anche se fa cagare, perché ama il manga da cui è tratto. Indipendentemente dal fatto che Bandai rubi i soldi a chi compra i suoi giochi (ma la massa non lo sa ^__^).
6) La massa compra **Tomb Raider** per le tette di Lara.
7) La massa compra le riviste del settore non per i voti, ma per le foto.
8) La massa compra per figli, nipoti, parenti.
9) La massa compra DC perché aveva Saturn, GameCube perché prima aveva N64, PS2 perché prima aveva PSone.
10) La massa tifa per il suo sistema manco fosse una squadra di calcio, e lo difende ciecamente dalle critiche, criticando ciecamente i sistemi "nemici", a prescindere dai giochi che girano su ognuno dei sistemi in campo.

La lista potrebbe continuare quasi *ad libitum* (non ho citato per esempio la pirateria, che ritengo essere uno degli aspetti più marci del grande circo dei videogiochi e che è appannaggio della massa stessa).

Inoltre rispondo alla tua provocazione: cosa distingue la massa che compra **Zelda** da quella che compra **FIFA**?
Buona domanda. Sulla carta niente.
Ma di solito i giochi migliori sono quelli che brillano sotto diversi aspetti: dalla gra-

fica ai piccoli particolari insignificanti, dal gameplay allo storyboard. Alcuni giochi sono fatti con cura e amore, e si vede, altri per rubarti i soldi. Ci sono giochi che hanno non solo una valenza ludica, ma se vogliamo pure artistica (senza entrare nel merito della cosa) e dopo averli giocati per parecchio tempo, pure "affettiva", diventando per noi "immortali" (**Last Ninja**, **Mission Impossible**, **Thunderforce III**, **Shinobi**, **Mario Kart**, **Mario 64**, **Zelda**, **Shen Mue**). Quindi?
Quindi, riassumendo, la massa è quella che arricchisce i furbi, i videogiocatori "veri" quelli che arricchiscono chi si merita. O, in altri termini: la massa spende per comprare, gli altri spendono per giocare. Ecco perché in realtà la differenza tra i due è molto sottile. Fondamentalmente entrambe le fazioni lavorano per dare i soldi ad altra gente ^__^

Ma a questo punto sporgono spontanee domande interessanti da te giustamente già CASUALMENTE buttate in campo. E' quindi la cultura videoludica a distinguere la massa da chi fa scelte ragionate? E' la quantità/qualità di titoli giocati dal singolo nel corso degli anni che fa cultura e permette di discriminare meglio tra panna e caglio? E se così fosse, è giusto dire che chiunque, col tempo, saprà passare da "facente parte della massa" a "giocatore che sa quello che vuole"? La massa quindi è col tempo portata a maturare, lasciando il posto a nuova massa? Noi giocatori stagionati e PRESUNTI "discriminatori" siamo in realtà MASSA maturata? Far parte della MASSA è quindi un "naturale" pedaggio da pagare prima di diventare homo videosapiens ^__^ ? E in tutto questo, aggiungerei io, quale e quanta importanza hanno le riviste del settore?

E' giusto dire che chi legge **SC** (nome a caso) fa scelte più giuste e razionali di chi non la legge?

Beh, raccolgo la tua provocazione e rispondo. Naaaaaaaa, non penso. Sebbene agli albori del mio essere videosapiens ho comprato boiate di giochi, non ho MAI comprato piratato, non ho mai comprato un sistema (console) su fiducia, ma solo dopo diversi mesi dalla sua uscita, ho sempre scelto di testa mia e con una discreta dose di egoismo e intuito (ho scansato Saturn e Mega-CD per un pelo ^_^;;) Occhio, non mi sto vantando di nulla, anzi, magari ci sto facendo la figura del gran coglione... ma sto esponendo il mio modo di vedere le cose, sicuramente differente da quello di moltitudini di altre genti.

E comunque per colpa della massa e della massificazione, non escono più shoot'em up come dio comanda. **Thunderforce** dove sei????

Vorrei sentire la vostra in merito (si accettano insulti, ma solo in coreano ^__^)

Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands

> "La **massa** è quella che **arricchisce i furbi**, i **videogiocatori "veri"** quelli che **arricchiscono chi si merita**."
>
> Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands

No, no, io con te non ci parlo. Giammai. Tu fai parte della massa beota. Che schifo. Tu hai "scansato" Saturn. My God! E scommetto che non hai neppure il Dreamcast. Tu sei fra i responsabili del fallimento del 32bit Sega. E pure del 128bit. Anche tu ti sei fatto abbagliare dall'hype Sony. Pussavia!

Vedi com'è facile ricadere nel "lato oscuro della massa" Emanuele? ;-)

Siete i più professionali, ormai penso sia alla luce di tutti. Onestamente non sarebbero servite delle conferme, ma questo non significa che non faccia piacere trovarsele tra le mani ogni mese. L'ultima la trovo proprio nell'ultimo numero, quello di gennaio, la cui vera chicca è stata l'articolo sull'inibizione del segnale RGB su PlayStation2. Ho aspettato qualche settimana per decidermi a scrivervi a riguardo, e potrei addebitarlo al periodo che, caratteristicamente pieno di esami, lascia poco spazio a tutto il resto, ma in realtà penso che sia più verosimilmente dovuto al fatto che avevo bisogno di far passare del tempo. Tempo da concedermi per ridurre la rabbia, per essermi sentito letteralmente turlupinato. Tempo da concedermi per tornare alla ragione dopo la lettura della nota a pagina 5 del simpatico manuale. Una noticina piccola, ma dalle conseguenze catastrofiche, come diceva giustamente l'articolo.

Vi ringrazio perché mi avete affrancato da metà della pena afflittami dall'infausta decisione Sony: in effetti la cosa peggiore per un consumatore è il senso di impotenza che può provare, nonostante tutti i diritti di recesso di questo mondo, davanti agli scandalosi comportamenti di una multinazionale che senza alcun pudore, ma per la prima volta a mio avviso, ha davvero truffato i propri clienti. Situazione di impotenza che anche se in misura minima viene ridotta da un articolo da Oscar come quello apparso sul numero di gennaio.

Un articolo ha in effetti una potenza ben diversa rispetto a quella di un consumatore scontento e mi auguro che, sebbene nel nostro ridotto ambito italiota, insistiate sull'argomento con la dovuta testardaggine affinché anche un lettore disattento ma, magari, esigente, possa accorgersi di cosa realmente sta acquistando.

Intendiamoci, io non sono contro Sony. Ho sempre ammirato Sony per come ha svezzato il settore e a mio avviso questo è un merito inestimabile nell'industria, nonostante i detrattori e i nostalgici che preferivano l'era del monopolio Sega e Nintendo.

Ho sempre trovato Sony un'azienda seria e corretta, molto efficiente ed estremamente capace di acquisire la leadership in ogni settore dell'elettronica di consumo e anche nei segmenti professionali. Tuttavia questo è stato davvero troppo.
Ti rendi conto Marcello?
Ma vi rendete conto?
Dai ragazzi, non scherziamo. E' pazzesco... allucinante... a raccontarlo non ci si crederebbe.

Fissiamo alcune premesse, ricapitoliamo un secondo: PlayStation2 è la console più potente sul mercato e il segnale RGB è assolutamente indispensabile per godere appieno di una grafica degna di questo nome.

Purtroppo noi possessori di console non possiamo godere delle magnificenze grafiche dei monitor per PC, con l'eccezione dell'illuminata idea del VGA-box per Dreamcast, sfortunatamente poco supportato dagli sviluppatori, e dobbiamo storicamente accontentarci del seppur ottimo RGB, che non è uno sfizio: viste le alternative diventa un'esigenza assoluta. Non abbiamo più tra le mani un Super NES; a cosa serve tutta questa potenza se non si hanno i mezzi adatti per visualizzarla degnamente, senza compromessi?

Penso che nonostante tutto, coloro che decretino il successo di una console siano prima di tutto gli early-adopter. Gli early-adopter sono tradizionalmente coloro che svezzano il mercato, lo preparano alla massa.
Sono loro che hanno dato la possibilità a PlayStation di diventare grande, tralasciando per un attimo i problemi connessi alla pirateria, e l'hanno preparata alla massa. E sono loro che dovrebbero essere tenuti in massima considerazione da Sony; loro sono quelli che come me, stanno sempre attentissimi a quell'irraggiungibile stato ottimale che nonostante tutto una console non raggiunge mai al momento del lancio - vuoi per mancanza di esperienza da parte degli sviluppatori (PlayStation2, Saturn), vuoi per un marketing fallimentare (Dreamcast), vuoi per un hype esagerato che si trasforma presto, ma solo tra questi, in un'arma a doppio taglio creando inevitabilmente aspettative assurde, esagerate (PlayStation2, N64).

Qui però non si tratta di tutto questo; o meglio, non solo. Su tutto questo ci si può passare tranquillamente sopra, perché sono "errori" accettabili, almeno all'inizio della vita di una console.

Qui è qualcosa di diverso: qui si tratta di spacciare una cosa per quello che non è. Con questo non intendo dire che PlayStation2 non legga i DVD.
Esistono in effetti altri lettori DVD di fascia bassa che non supportano l'uscita RGB, come fate giustamente notare. La differenza sostanziale però è che su quei lettori DVD non ci si gioca. Su quei lettori DVD non si cambia cavo ogni volta che si cambia disco, indipendentemente dalla qualità del cavo. Con questa mia fumosa esposizione intendo dire in sostanza che la PlayStation2 manca delle caratteristiche promosse in campagna di marketing ossia di quella multimedialità da macchina da salotto definitiva le cui scelte estetiche sottintendono.

Stefano Coscia

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Il segnale S-VHS si salva dall'inibizione dell'RGB e si può considerare il segnale ottimale per un "cavo-compromesso" che vada bene sia per affari ludici che cinematografici?

A *Dunque. Il segnale S-Video – errato è il termine S-VHS - si salva dall'inibizione dell'RGB proprio perché è S-Video (^_^). Entrambi sono "segnali", e fra i due solo l'RGB viene escluso durante la riproduzione dei film su DVD lasciando attivo l'S-Video, ma anche il Component ed il Videocomposito. Fra questi ultimi il più indicato per la visione dei DVD è senz'altro il Component (che è un segnale digitale, come quello "emesso" dai DVD), ma la latitanza di quest'ingresso nella maggior parte dei televisori odierni ne rende attualmente trascurabile l'esistenza. Il peggiore è il Videocomposito che incanala i segnali di luminanza e crominanza su un unico cavetto con risultati decisamente mediocri, soprattutto se impiegato per la visione dei viggì. L'S-Video è, per semplificare, una via di mezzo (luminanza e crominanza viaggiano su linee distinte) pertanto sì, è un "cavo-compromesso", ma tale rimane, un palliativo. L'RGB è un must.*

Q La versione americana della PS2 soffre dello stesso problema di quella PAL per quanto riguarda l'inibizione del segnale RGB?

A *Sì, da questo punto di vista le due console sono identiche. Anche l'ultimo modello di PS2 giapponese (l'SCPH-18000) soffre dello stesso problema. Idem per i "vecchi" SCPH-10000 eventualmente sottoposti all'aggiornamento dei driver distribuito da Sony lo scorso dicembre assieme al telecomando. Il che conferma la natura software (e non hardware) dell'inibizione.*

Q Siete a conoscenza di qualche progetto simile al VGA-Box per Dreamcast per la console Sony? I giochi dovrebbero supportare quest'opzione in ogni caso?

A *Sony non ha ancora annunciato nulla in proposito e sì, gli sviluppatori devono includere il supporto del "VGA-box" nel software. In via del tutto personale ti dirò che non vedo il motivo per cui sia preferibile collegare PS2 (o Dreamcast) ad un monitor piuttosto che ad un comune televisore. Sia dal punto di vista logistico (è meglio giocare spaparanzati sul divano o seduti dietro una scrivania?) che dal punto di vista prettamente estetico (la grafica di giochi pensati per il televisore potrebbe mostrare sbavature su monitor) trovo il VGA poco convincente.*

Q **Metal Gear Solid 2** avrà l'anti-aliasing o sarà afflitto dagli stessi problemi di **RRV**?

A *No, ma t'assicuro che non sarà un problema. La demo del capolavoro annunciato di Kojima inclusa nella confezione di **Zone of the Enders** (in arrivo a fine marzo) te lo potrà confermare.*

Q Subisco con apprensione il continuo assottigliarsi della rivista da qualche tempo a questa parte. Non starete mica scomparendo, eh?

A *No, è che abbiamo poca voglia di lavorare. Scherzi a parte, il numero di pagine standard di **Super Console** ammonta a 100 (copertina compresa). In occasione di speciali o reportage da fiere massive tipo TGS e soprattutto E3 non è raro toccare punte di 116 o 132 pagine, ma ciò rappresenta l'eccezione, non la regola. Fintanto che il numero di pagine di **Super Console** non scenderà sotto le 100 puoi dormire sonni tranquilli.*

Q Ora che **Mega Console** ha chiuso, un videogamer non solo Sony a chi si deve rivolgere per una corretta informazione?

A *Intendi dire "completa"? Se cerchi in Italia sei destinato a restare a bocca asciutta. Di regola anche le riviste orizzontali tendono ad adeguarsi alle leggi di mercato trattando prevalentemente i sistemi con una base installata consistente. Chi non lo fa, semplicemente svanisce. Triste stato delle cose, certo, ma comprensibile da un punto di vista prettamente commerciale. Ti consiglio l'inglese* Edge (***www.edge-online.com***) *se puoi permetterti le 200 mila lire circa richieste per un abbonamento annuale.*

Q Vorrei chiedervi come girano i giochi su DVD come **Dragon's Lair** o **Space Ace** su PS2, ovviamente quelli realizzati per lettori casalinghi.

A *Funzionano perfettamente. Anzi, in taluni casi anche meglio di quanto non facciano su alcuni sistemi DVD tradizionali. Dipende soprattutto dalla velocità del lettore.*

Q Ci avete seppellito di notizie su **Zone of the Enders**, ma da un po' non si sa più niente di **Hoshigami Ruining Blue Earth**!

A *Hai ragione, ma del resto i rapporti con certe software house nipponiche minori (come la neonata MaxFive) non sono abbastanza stretti e continuativi da permetterci di offrivi il medesimo ritmo d'aggiornamento permesso da altre case (quali appunto Konami). Non temere comunque: stiamo tenendo il promettente **Hoshigami** sotto stretta osservazione e ne torneremo senz'altro a parlare appena verrà commercializzato in Giappone (la data d'uscita esatta è al momento ignota). Nel frattempo segnati questo link: **www.hoshigami.net**.*

Q Saltuariamente, fino a qualche tempo fa, consigliavate dei libri dalle pagine di **Super Console**, libri non necessariamente legati al mondo videoludico. La rubrica è stata definitivamente soppressa?

A *Non è mai esistita una rubrica ad hoc di recensioni librarie. Di norma si parla di libri quando capita, magari in **MBF Today**, in **PlayGround** o in **OuterWorlds.** Dipende, del resto quella che hai per le mani è una rivista di videogiochi e nient'altro. Ciononostante prendo spunto dalla tua domanda per invitare i lettori a scriverci in proposito. Volete una rubrica dedicata alle produzioni librarie? Che genere di libri vorreste veder trattati su **SC**? Fateci sapere. Se il numero di richieste dovesse risultare "corposo" potremmo prendere in considerazione l'opportunità di realizzare una rubrica apposita.*

Q Carissima redazione di **Super Console**. Da quando ho comprato il mio nuovo televisore Sony 29" noto un leggero squadramento dell'immagine dei giochi verso sinistra con banda nera verticale a destra. Da cosa dipende? E' difettoso il televisore o cosa?

A *Direi che è colpa del televisore, ma anche che il televisore non è difettoso. Simili problemi si verificano in maniera più o meno evidente su quasi tutti i TV Color, in particolar modo impiegando software di importazione. Alcuni apparecchi offrono la possibilità di regolare la quadratura dell'immagine proprio per ovviare a questo problema. Ciononostante è sempre più frequente trovare un'opzione di regolazione dello schermo inclusa "di serie" nel software ludico, il che dimostra che le softco sono consapevoli del problema ed intendono porvi rimedio. **Onimusha**, ad esempio, è provvisto di questa opzione. Come anche **Winning Eleven** e tanti altri.*

> "Siete a conoscenza di qualche progetto simile al VGA-Box per Dreamcast per la console Sony?"

Q Leggo in rete che Sony sta cominciando a lavorare sulla PlayStation3 e che il nuovo processore (1.000 volte più potente dell'attuale!) è praticamente pronto. Possibile che Sony stia già pensando alla PS3 quando la PS2 non ha ancora compiuto un anno di vita?

A *Sì, è possibile e ti dirò di più: mentre noi giocavamo ai primi **Ridge Racer** e **Tohshinden** per PSone, Ken Kutaragi stava già lavorando sul chipset di PlayStation2. Non è un comportamento anomalo. Realizzare una console destinata a campare almeno 5 anni prima di cadere nell'oblio dell'obsolescenza richiede un'accurata pianificazione, uno studio rivolto al futuro delle tecnologie dei semiconduttori, e ad altri fattori che non è saggio prendere in considerazione all'ultimo momento. Ken Kutaragi, poi, è il prototipo del visionario: non mi sorprenderei di trovare fra i suoi appunti annotazioni relative al terzo Emotion Engine o al quarto Graphics Synthesizer. Detto questo, posso assicurarti che non sentiremo parlare concretamente di PS3 prime di*

sei anni. Quindi PS2 durerà 6 anni? No. Se si considera che il 32bit Sony è prossimo al compimento del settimo anno di età, e che la curva di apprendimento del funzionamento di PS2 è ben più estesa di quella del suo predecessore, non mi meraviglierei se a 10 anni da oggi ci ritrovassimo su queste pagine a parlare ancora di PS2.

Q Due brevi domande: 1. Sapete dirmi se il gioco di carte contenuto in **Final Fantasy VIII** (credo che si chiami *Triple Triads*) è stato pubblicato come gioco a sé? E' possibile trovarlo in negozio?
2. Sul numero di luglio/agosto 2000 di **Super Console** ho letto che Square ha pubblicato una linea economica dei propri giochi nei quali saranno inclusi anche giochi di carte: sapete dirmi che tipo di carte sono?

A *1. Triple Triad non è mai stato pubblicato come gioco a sé stante, sebbene SquareSoft abbia accennato a questa possibilità ai tempi dell'uscita di **Final Fantasy VIII**. Diversi appassionati di questo gioco, ad ogni modo, ne hanno realizzato delle versioni non autorizzate per PC, alcune delle quali possono addirittura essere giocate in multiplayer tramite Internet. 2. Di tutti i titoli ripubblicati in Giappone sotto l'etichetta Square Millennium Collection, **Final Fantasy Tactics** è stato l'unico ad essere accompagnato da un mazzo di carte da gioco. Si trattava di carte da poker, per l'esattezza, impreziosite da una stupenda serie di illustrazioni realizzate da Akihiko Yoshida (vedi foto) per il capolavoro di SquareSoft.*

TUTTI I MARCHI REGISTRATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE AZIENDE.

Game boy advanced disponibile dal 21 marzo

Electronic Madness

RETRO GAMES

MAGIC Pokémon

GAME GEAR

SEGA

MEGA CD

MEGA DRIVE

SEGA SATURN

JAPAN & USA IMPORT

GAME BOY COLOR

PS2

WonderSwan Color

N64

Dreamcast

HENTAI (V.M.18anni)

PCFX

LYNX ATARI JAGUAR

HE SYSTEM

FAMILY COMPUTER Nintendo

PC Engine

SNK

NEO-GEO

BANDAI

Playdia

PC CD ROM

MARTY

Vendita per corrispondenza

Electronic madness: viale umbria, 11
20135 Milano - Tel./fax 02/5463638
e-mail: electronicmadness@hotmail.com

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

erratacorrige

Nella recensione di *Meet the Feebles* pubblicata lo scorso mese: il titolo corretto del film splatter di Jackson citato nell'articolo è *Bad Taste*, non *Bad Test*. Sorry.

Una storia vera

(The Straight Story, USA-FR 1999)

di sergio**cangialosi**

Tratto da un episodio realmente accaduto, *Una Storia Vera* narra del lungo viaggio intrapreso dal settantatrenne Alvin Straight attraverso gli Stati più suggestivi e incontaminati degli Stati Uniti, da Laurens a Mt.Zion. Scopo del viaggio: ricongiungersi al fratello gravemente malato dopo che antichi rancori li hanno tenuti lontani per dieci anni. Nulla potrà la figlia Rose di fronte la testardaggine del padre ormai fermo sulla sua decisione, timoroso che il corso naturale della vita gli impedisca di riappacificarsi col fratello per cancellare i suoi rimorsi. Pur essendo privo di patente e non in perfette condizioni di salute, il nostro simpatico vecchietto decide quindi di mettersi in viaggio con l'ausilio di un inconsueto mezzo di trasporto: il vecchio, ma infaticabile "mulo da soma", trattore John Deere. Accompagnato dalle splendide musiche di Angelo Badalamenti - ancora una volta in perfetta sintonia con le suggestive immagini di Lynch - il protagonista percorre lentamente l'hinterland americano immerso nei caldi colori del paesaggio naturale. Occasionalmente si intratterrà in dialoghi con gente indigena incrociata durante il suo lungo viaggio, persone semplici e "bigotte" a cui darà modo di pensare e riflettere. Questa è la storia di un uomo e della sua vecchiaia. È una storia che può essere letta a più livelli, osserviamo la vita di un uomo semplice che ha problemi come chiunque altro, e cerca di risolverli. Per una strana coincidenza il cognome del protagonista, Straight, riprende da vicino il suo modo di pensare e quindi di agire: i problemi della vita/viaggio vanno affrontati con decisione e perseveranza.

La strada torna dunque ad essere grande motivo di ispirazione per Lynch e motivo di introspezione per i personaggi che la percorrono. Unica via di salvezza per i due giovani innamorati, Lula e Sailor, in fuga da una realtà crudele e violenta (*Cuore Selvaggio*), viaggio allucinatorio e passaggio dimensionale per uno "schizofrenico" Fred Medison/Pete Dayton (*Strade Perdute*). Questa volta però, a differenza delle opere precedenti, il tono è più pacato e i tempi seguono l'incedere lento e riflessivo di Alvin, uno straordinario Richard Farnsworth, controfigura di John Wayne negli anni quaranta, perfetto nella caratterizzazione del suo personaggio. Stupenda anche l'interpretazione di Sissy Spacek nel ruolo della figlia Rose.

Questo film dimostra a quanti avessero volutamente ignorato il talento di Lynch (etichettato da alcuni "illuminati" critici italiani come autore di opere violente e prive di significato), quanto invece sia a tutti gli effetti un cineasta completo, sensibile e mai scontato.

Passando alla parte tecnica del DVD, si nota felicemente che la sorgente video rispetta il formato originale del 2.35:1 in anamorfico con una buona resa cromatica degli splendidi paesaggi campestri e una buona definizione generale. La traccia italiana in semplice stereo surround, comunque coinvolgente e funzionale alle caratteristiche del film, non compete però con il Dolby Digital multicanale della versione inglese, di cui si lamenta talvolta un volume di incisione troppo basso. Singolare, infine, la decisione di inserire nel DVD i soli closed caption (sottotitoli per non udenti) in italiano che, inoltre, non possono essere esclusi durante la versione in lingua originale. Gli extra ridotti veramente al nocciolo non precludono comunque l'acquisto di questo splendido film.

Scheda artistica:

Regia
David Lynch
Sceneggiatura
John Roach, Mary Sweeney
Interpreti principali
Richard Farnsworth (Alvin Straight), Sissy Spacek (Rose Straight), Harry Dean Stanton (Lyle Straight)
Prodotto da
Le Studio Canal+, Picture Factory, Film Four

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Italiano obbligatorio per traccia inglese.
Contenuti speciali	note biografiche, filmografia attori e regista
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Elle U Multimedia
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	L.45.000

Glossario

Formati video
Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio
Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza.
Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto
Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Il mito di Jack lo Squartatore (precursore dei serial killer nell'immaginario collettivo e cinematografico) torna a mietere vittime, sul grande schermo s'intende, per i vicoli della Londra vittoriana nell'ultima pellicola, ora in post produzione, dei Hughes Brother (*Menace II society*). Tratto dall'omonima graphic novel di Alan Moore (famoso per *Watchmen*) e Edward Campbell, **From Hell** (il mittente riportato sulle lettere di rivendicazione che lo Squartatore inoltrava al London Times), vede l'investigatore Fred Abberline (Johnny Deep), dotato di abilità empatiche amplificate dall'assunzione di oppio, indagare sugli efferati omicidi di prostitute nei vicoli di Whitechapel. Le tracce di sangue condurranno il protagonista in ambienti al di sopra di qualsiasi sospetto.

A.I. Artificial Intelligence uscirà il 29 giugno negli Stati Uniti. Spielberg avrà il difficile compito di rendere onore al progetto originario di Stanley Kubrik (autore peraltro del plot originale).
Nel ventunesimo secolo, quando l'effetto serra avrà sciolto i ghiacciai e sommerso intere città lungo la costa dei continenti, la razza umana dipenderà dalle intelligenze artificiali per la propria sopravvivenza.
La storia ha per protagonista un robot bambino (David Swinton, già visto in *Il sesto senso*), intraprendere un emozionante viaggio alla ricerca delle proprie origini. Unica nota dolente del film, l'assenza di Chris Cunningham come character disigner dei robot (collaborazione voluta insistentemente invece da Kubrick).

Il pianeta rosso non è mai stato così tanto "calpestato" dalle produzioni cinematografiche quanto in questi ultimi due anni. Ora comunque è la volta del grande John Carpenter con il suo **Ghosts of Mars** (uscita prevista per agosto negli Stati Uniti). I fantasmi del titolo appartengono ad antiche popolazioni del pianeta rosso che, "disturbate" dai colonizzatori terrestri, innescano dei micidiali meccanismi di autodifesa.
Protagonisti di questa storia, che per atmosfere ricorda i primi film di Carpenter come *Assault on Precinct* 13 e *1999:Fuga da New York*, sono il rapper Ice Cube, Pam Grier e la bellissima Natasha Henstridge (*Species*).

Alien

(Alien, GB 1979)

La gigantesca nave da carico Nostromo solca silenziosamente lo spazio interstellare; i suoi ponti, le sue innumerevoli cabine nonché l'intero equipaggio dorme tranquillo (sarà la quiete prima della tempesta). Quand'ecco che il computer centrale, Mother, si accende d'improvviso iniziando le procedure di risveglio dei sette membri dell'equipaggio. Ma c'è un piccolo problema: la nave, programmata per il rientro nel sistema solare terrestre, si trova invece da tutt'altra parte. Il motivo? Un segnale di soccorso proveniente da un pianeta sconosciuto è stato intercettato e la multinazionale per cui l'equipaggio lavora, prima li ha dirottati e ora gli ordina di rintracciare la sorgente del segnale. Giunti sull'arido pianeta verranno a contatto con una razza aliena per niente amichevole. L'altro (l'alieno) visto come diverso, metafora xenofoba in cui l'extracomunitario dello spazio, zozzo e becero, con un ciclo riproduttivo giocoforza "incompatibile" con il nostro, lotta per la sopravvivenza nell'ambito della selezione naturale. Al di là di queste elucubrazioni di psicologia sociale spicciola, *Alien* rappresenta un ottimo Horror/Thriller, il cui clima di tensione e suspense è abilmente veicolato dall'ottima recitazione di attori proveniente da scuole di recitazione assai diverse (l'inglese per Ian Holm e John Hurt ad esempio), supervisionata dalla mirabile regia di Ridley Scott. "Il padre" della creatura dalla testa allungata e dalla coda tagliente è l'elvetico H.R.Giger (famoso artista fantasy autore, tra l'altro, di un essere morfologicamente analogo in *Species*) coadiuvato dal nostro Rambaldi in veste di animatore tecnico del volto alieno (un'esperienza decisamente "diversa" per il curatore dei più rassicuranti alieni di *ET* e *Incontri ravvicinati del terzo tipo*).

Dal punto di vista tecnico la Fox ha confezionato un DVD di alta qualità che, unito agli altri tre capitoli della serie che compongono il cofanetto Alien Legacy Collection, festeggia il ventesimo anniversario del capolavoro horror-fantascientifico diretto da Scott. Pur essendo datata '79 la pellicola rimasterizzata non presenta graffi, o più in generale i classici disturbi dovuti all'età. La resa cromatica è sempre fedele all'originale anche durante le scene più cupe, e si registrano lievi sgranature unicamente nelle sequenze più luminose (e non sono certo molte...).

Il DVD dispone di due tracce audio: quella originale inglese in DD 5.1 e quella italiana, per l'occasione rimasterizzata in DD 5.1. Ancora una volta, però, la traccia originale si rivela qualitativamente superiore alla nostra. Infatti l'italiana, oltre a presentare fastidiosi fruscii durante numerose scene, distribuisce il suono sui diversi canali in maniera disarmonica.

Scheda artistica:

Regia
Ridley Scott
Sceneggiatura
Dan O'Bannon, Ronald Shusett
Interpreti principali
Sigourney Weaver (uff. in seconda Ellen L. Ripley), Tom Skerritt (cap. A.J Dallas), John Hurt (uff. di Vascello G.W.Kane), Harry Dean Stanton (ing. tecnico S.E Brett), Ian Holm (uff. medico Ash), Yaphet Kotto (capo ing. J.T Parker), Veronica Cartwright (uff. di rotta)
Prodotto da
20th Century Fox

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Italiano, inglese
Contenuti speciali	Trailer cinematografici e spot TV americani, scene tagliate, outtake, note illustrative originali del regista, galleria fotografica e artistica, piste audio isolate, colonna sonora alternativa, link per Alien Legacy, screensaver, schede personaggi
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox Home Intertainment
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	L.43.000

Il menu animato in CG presenta la plancia della nave da dove si può accedere ai numerosi "boccaporti" custodi dei contenuti speciali racchiusi nel DVD. Di particolare interesse per la filologia della serie e inspiegabilmente escluse dal montaggio finale alcune scene che avrebbero senz'altro ispessito l'opprimente velo di angoscia che si respira durante il film. Unico appunto negativo, la latitanza del documentario di oltre un'ora sulla realizzazione del film, disponibile unicamente nel cofanetto sopra indicato.

Beastie Boys Video Anthology - The Criterion Collection

Quest'antologia dei Beastie Boys rappresenta senz'alcun dubbio il miglior DVD musicale finora prodotto, nonché l'esempio più lampante di come il formato digitale possa essere sfruttato per offrire del "valore aggiunto" rispetto alle controparti su nastro magnetico.

Criterion ha fatto come sempre un lavoro eccellente, infarcendo i due dischi di contenuti in grado di tenere impegnati per giorni e giorni i lettori DVD dei fan della band, tanto che non basterebbero tre pagine di questa rivista per descriverli tutti nel dettaglio. Ci limiteremo quindi a dire che i 18 video possono essere gustati tenendo come sottofondo il sonoro originale o uno dei numerosi remix presenti (*Alive*, tanto per fare un esempio, ha sette tracce audio differenti), nonché ascoltando il commento dei Beastie Boys (quasi inutile, vista la poca voglia con cui l'hanno evidentemente realizzato) e quello dei registi autori dei clip.

Se l'audio è eccezionale, sia come quantità che come qualità, il video non è certo da meno: la possibilità di sfruttare l'opzione multiangolo in un DVD-Cideo che non sia pornografico o sportivo è senz'altro ben accetta, e permette di assistere a un paio di "dietro le quinte" davvero gustosi (i Beasties a Tokyo per girare *Intergalactic* offrono uno spettacolo con pochi eguali). Le foto e gli storyboard dei video, presenti peraltro in misura ridotta, costituiscono invece un plus apprezzabile solo sulla breve distanza (leggi: la prima volta che vedrete il DVD e basta).

Dal punto di vista artistico, al di là dell'opinabile censura che attanaglia in alcuni punti sia le tracce audio che i sottotitoli, colpisce la scelta di escludere dalla raccolta i video tratti da *Licensed to Ill*, l'album che ha portato alla notorietà la band: a parte questo la selezione è eccellente, anche se avremmo gradito l'inclusione di *Time for Living* e *Jimmy James* (un gioiello), già presenti nel DVD *Sabotage*, magari al posto di *Body Movin'* (sicuramente uno dei peggiori video del trio, anche a causa del mediocre remix di Fatboy Slim).

La verità è che siamo degli esosi: *Beastie Boys Video Anthology* è un DVD fantastico per uno dei migliori gruppi musicali dell'ultimo ventennio.

Simone Crosignani

Scheda artistica:

Regia
Adam Bernstein, Evan Bernard, Tamra Davis, Spike Jonze, Ari Marcopoulos e David Perez

Contenuti:

Disco 1
Intergalactic
Shake Your Rump
Gratitude
Something's Got To Give
Sure Shot
Hey Ladies
Looking Down The Barrel Of A Gun
Body Movin'
So What'Cha Want

Disco 2
Sabotage
Shadrach
Three MCs and One DJ
Ricky's Theme
Pass The Mic
Holy Snappers
Root Down
Netty's Girl
Alive

Prodotto da
Criterion

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ing (DD 2.0), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Inglese
Contenuti speciali	Storyboard, foto, commento di band e registi, riprese multi-angolo, remix e altri extra.
Supporto	Due DVD 9
Distribuito da	Import (regione 1)
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	$23.99

DVD*news*

Mentre è in programma nelle nostre sale cinematografiche **La Tigre e il Dragone** (candidato agli Oscar con 10 nomination, per quanto possa interessare), i fortunati possessori di lettore DVD zona 3 possono già godersi la versione digitale.

Le caratteristiche riportate qui di seguito saranno molto probabilmente le stesse della versione area 2. Il video è in formato anamorfico 2.35:1 di eccellente qualità; l'audio presenta due tracce in mandarino ed inglese, entrambe in DD5.1; ma a fare la parte del leone sono gli extra comprendenti, oltre al consueto trailer cinematografico: l'intervista, con relativo backstage, a Micelle Yeoh (12 min.); il video musicale "A Love Bifore Time"; infine il commento audio, molto interessante, che vede protagonisti il regista Ang Lee in compagnia del produttore/sceneggiatore James Schamus.

In anticipo rispetto alla distribuzione cinematografica italiana, questa volta area 2, è invece **Snatch**, secondo film di Guy "Mr.Ciccone" Ritchie (*Lock, Stock and Two Smoking Barrel*) con l'interpretazione di Benicio del Toro e di un sempre più istrionico Brad Pitt (da gustare, assolutamente con l'audio originale, il suo slang maccheronico). Sia l'intreccio narrativo che i personaggi riprendono lo stile della sua prima regia tanto che è stato paragonato a Quentin Tarantino. Gli extra contenuti in un secondo DVD comprendono le scene tagliate (15 min.), il "making of" (25 min.), il commento del regista, interviste al cast ed altro ancora.

Come può un film dell'orrore datato '73, privo di costosi effetti speciali e perlopiù vietato ai minori, essere distribuito "ripulito" al cinema e rivaleggiare per incassi con megaproduzioni hollywoodiane? È uno dei tanti misteri che circonda la controversa pellicola di Friedkin *L' esorcista*. È appena uscita l'edizione DVD area 1 di **Exorcist: The Version You Haven't Seen Yet**. Mentre l'audio e il video sono di ottimo livello (merito della recente rimasterizzazione per le sale cinematografiche), gli extra non sono all'altezza della versione DVD uscita l'anno scorso (intitolata *The Exorcist: 25th Anniversary Special Edition*). È infatti presente come unico extra di valore, il commento del regista (peraltro poco interessante). Si spera che l'edizione area 2 (prevista per il terzo quarto di quest'anno) integri quantomeno gli extra di entrambi i DVD d'oltreoceano.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: ***Erik Pede, Massimo Rovatti***

SEGA: *L'ora della* ***resa*** *e della* ***rinascita***

Così, dopo mesi di pettegolezzi, notizie ufficiose e smentite, il segreto meno segreto di tutti i tempi è stato finalmente svelato: Dreamcast si sta avvicinando alla fine del suo difficile cammino, e Sega è diventata una software house a tutti gli effetti (e quindi impegnata su diverse piattaforme). La faccenda, ovviamente, si è sviluppata nel modo più caotico possibile, come da consuetudine quando c'è di mezzo Sega: le prime avvisaglie del cambio di rotta si hanno verso la metà di gennaio, quando la divisione europea di Sega licenzia inspiegabilmente tre dei suoi membri più importanti (il produttore di **Ecco the Dolphin**, quello della versione PAL di **Samba de Amigo** e il responsabile tecnico per l'Europa) dando automaticamente il via alla diffusione di commenti maligni. Passano soltanto un paio di giorni, e la stampa nipponica inizia a parlare con insistenza del definitivo passaggio allo sviluppo di software per più piattaforme da parte di Sega: i titoli in fase di programmazione per PlayStation2 e Game Boy Advance sarebbero già parecchi, e anche Xbox potrebbe rientrare nei piani della storica società nipponica. Le azioni Sega spiccano il volo, l'utenza si interroga sul futuro di Isao Okawa e soci e Sega of America bolla la notizia come l'ennesimo tentativo di danneggiare la società. Passano altre 24 ore, ed è ancora una volta la stampa nipponica a farsi avanti con un'affermazione pesantissima: Sega sarebbe in procinto di uscire dal mercato dell'hardware. La produzione di Dreamcast, in particolare, sarebbe destinata a terminare alla fine di marzo, mentre la commercializzazione della console andrebbe avanti fino all'esaurimento delle scorte accumulate nei magazzini. È il panico: le riviste specializzate statunitensi interpellano più e più volte Sega of America, che smentisce la notizia trattandola come una specie di ridicola barzelletta e fissa sulle 100 unità il numero dei titoli per Dreamcast in uscita nel 2001. Dall'altra parte dell'oceano, Sega Europe ripete la solita tiritera: Sega non ha alcuna intenzione di scrivere giochi per PlayStation2 o altre console rivali, si tratta di un semplice fraintendimento delle dichiarazioni rilasciate in passato (ovvero quelle relative all'ingresso di Sega sul mercato del software per telefoni cellulari e PDA). Tutto a posto, quindi? Niente affatto: i 100 titoli Dreamcast attesi per il 2001 esistono (**Alien Front Online**, **Beach Spikers**, **Bomberman Online**, **Crazy Taxi 2**, **Farnation**, **Floigan Brothers**, **Jet Set Radio 2**, **NBA 2K2**, **NFL 2K2**, **NHL 2K2**, **Outrigger**, **Shenmue II**, **Shin Space Channel 5**, **Sonic Adventure 2**, **The House of the Dead 3**, **Toejam & Earl 3**, **Victory Goal 2001**, **Virtua Cop: Confidential Mission** e **Virtua Tennis 2** sono solo alcuni dei giochi annunciati), ma poche ore dopo i commenti delle divisioni occidentali di Sega arriva quello della casa madre giapponese, che parla di una imprecisata ristrutturazione nelle modalità di costruzione e commercializzazione di Dreamcast e dell'effettiva esistenza delle rumoreggiate trattative con Sony e Nintendo per la pubblicazione di software Sega su PlayStation2 e Game Boy Advance. La confusione è tanta, ma anche stavolta bastano 24 ore per fare chiarezza: la produzione di Dreamcast, in sostanza, è realmente destinata a cessare il 31 marzo 2001 (anche se alcune fonti sostengono che potrebbe essere ripresa dopo l'esaurimento delle scorte), e gli accordi con Sony e Nintendo sono già pronti. Sega of America e Sega Europe si decidono finalmente a confermare il tutto, le voci relative alla presunta inclusione del chipset di Dreamcast all'interno di Xbox nascono e muoiono nel giro di un pomeriggio, Microsoft tenta di far credere al pubblico che **Virtua Fighter X** vedrà la luce sulla sua ingombrante console e la compagnia britannica Pace Micro Technology mostra alla stampa un innovativo set top box basato sull'architettura Dreamcast (nonché compatibile con tutti i titoli realizzati per la sfortunata console). Una giornata intensa, insomma, seguita da altre ore dense di annunci e comunicazioni: si parla dei titoli Sega per PlayStation2 (vedi **PlayWorld** su questo stesso numero), di quelli per Game Boy Advance (**Chu-Chu Rocket!** sarà addirittura disponibile al lancio del portatile, con **Puyo Puyo** e **Sonic** a seguire), del ritrovato stato di ottima salute delle azioni Sega sulla borsa giapponese, della generosa donazione (circa 700 milioni di dollari) elargita alla società dal presidente Isao Okawa, dell'alleanza tra Sega e Palm (il cui sistema operativo per PDA farà girare in futuro parecchio software ludico prodotto da Sega), delle trattative tra la softco nipponica e Microsoft e della riduzione del prezzo di Dreamcast negli States, passato da 149 a 99 dollari (complici le vendite al di sotto delle aspettative nel periodo natalizio). E ancora: Sega of Japan rassicura i possessori di Dreamcast garantendo una fornitura di ricambi per almeno altri sei anni; i più diffidenti fanno due conti e iniziano a nutrire seri dubbi riguardo ai 100 giochi promessi per il 2001 (una quota pari a 30 o 40 sembra assai più credibile); Sega of America licenzia quasi la metà del suo personale e profetizza l'estensione del network SegaNet alle altre piattaforme sulle quali gireranno i titoli scritti da Sega; la divisione europea della softco smantella il suo team di tecnici e il suo reparto per lo sviluppo. Di nuovo Sega of Japan prevede di chiudere l'anno fiscale con una perdita stimabile in 58 miliardi di yen e più di 2 milioni di macchine invendute nelle varie zone del mondo, ed è proprio per accelerare lo smaltimento delle scorte di magazzino che la softco nipponica decide di seguire la strategia adottata dalla filiale statunitense ed annuncia una riduzione del prezzo di Dreamcast in Giappone, portato da 19.900 yen a 9.900 yen (circa 200.000 lire). In conclusione, nonostante la sequenza degli eventi possa sembrare ad un primo esame triste ed avvilente, non si può fare a meno di complimentarsi con Sega per il coraggio dimostrato in questa occasione. La softco nipponica, infatti, ha rinunciato alla sua immagine di azienda "completa" (hardware + software) per perseguire un obiettivo decisamente ambizioso, ovvero la conquista del mercato del software. Sega, d'altra parte, è sempre stata soprattutto una softco, e solo in seconda battuta una casa costruttrice: eliminando le perdite dovute ai costi di produzione di Dreamcast e agli scarsi volumi di vendita, rafforzando il suo status di fornitrice di contenuti ed espandendo i suoi affari verso un numero maggiore di piattaforme, Sega potrà agevolmente diventare una vera e propria superpotenza nell'ambito del panorama degli sviluppatori terze parti, arrivando ad insidiare colossi fino ad oggi ritenuti invincibili. Le critiche ridicole e infantili (indice di un grande nervosismo) che Electronic Arts ha indirizzato alla "nuova" Sega (vedi Industry Comments), del resto, dimostrano che persino la più grande software house del mondo non si trova a suo agio con un rivale del genere nei paraggi...

Fra i progetti annunciati da Sega lo scorso febbraio spicca un'edizione di ***Sonic*** *per GameBoy Advance. E' la prima volta che il porcospino blu condivide con il baffuto idraulico nintendiano la medesima piattaforma.*

Il vice presidente di Sega Hideki Sato (sopra) ed il consigliere straordinario per la riorganizzazione strutturale della società Tetsu Kayama (a sinistra), rispettivamente annunciano l'interruzione delle fabbricazione di Dreamcast ed illustrano i programmi di sviluppo della "neonata" software house.

microBRIEFS

• Il "gioco di ruolo a puntate" **Eldorado Gate**, ovvero uno degli ospiti fissi di questa rubrica, potrebbe essere convertito per il mercato statunitense: lo ha affermato una fonte apparentemente assai vicina alla divisione nordamericana di Sega, secondo la quale una "softco misteriosa" (probabilmente Ubi Soft o Eidos) sarebbe ormai prossima alla conclusione di un accordo con la divisione nipponica di Capcom per l'adattamento in lingua inglese della serie. La stessa Capcom USA, d'altra parte, ha escluso un impegno in prima persona per la pubblicazione di **Eldorado** Gate negli States, lasciando il campo libero agli altri editori.

• Due notizie per tutti coloro che attendono con ansia **Hundred Swords** per Dreamcast, una buona e una cattiva. La prima: sarà possibile giocare online senza registrarsi presso gli appositi server, il che significa che non sarà richiesta alcuna tariffa per il gioco online (buon per i giapponesi) e che, almeno in teoria, sarà possibile usufruire di questa modalità anche dall'estero con una copia importata parallelamente. La cattiva notizia, invece, riguarda la totale incompatibilità del gioco con l'adattatore a banda larga per Dreamcast, attualmente non supportato da Windows CE (evidentemente utilizzato da Smilebit per la conversione domestica).

• Buone nuove per gli utenti Sega con il pallino del deathmatch: la versione Dreamcast di **Unreal Tournament**, infatti, supporterà pienamente l'adattatore per le connessioni a banda larga prodotto da Sega e permetterà ad otto giocatori di sfidarsi attraverso la grande rete (laddove **Quake III Arena** si fermava a quattro). Sarà inoltre possibile misurarsi contro tre amici grazie al quadruplo split screen, connettere la console ad un monitor VGA tramite l'apposita periferica e scegliere il terreno di gioco da un'ampia rosa, composta da ben 65 livelli.

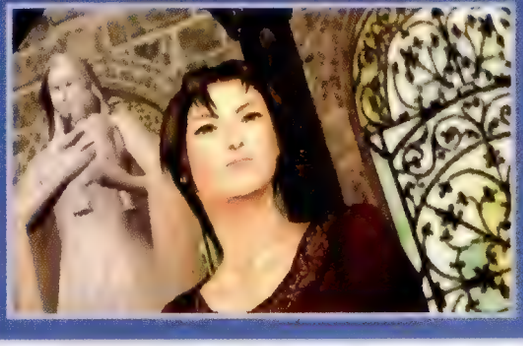
• Non contenta di aver colonizzato per prima le lande inesplorate degli RPG online per console con **Phantasy Star Online**, Sega ha annunciato un massiccio gioco di ruolo tridimensionale orientato esclusivamente verso il multiplayer via internet, e quindi fruibile unicamente in rete. **Farnation** (questo il titolo del gioco) uscirà su Dreamcast nell'estate del 2001 e, oltre a presentare una struttura più articolata rispetto a quella di **PSO**, permetterà a migliaia di utenti di incontrarsi in un enorme mondo che si evolverà con il passare del tempo.

• Sempre più movimentata la scena Game Boy Advance: la divisione europea di Nintendo, infatti, si è lasciata scappare un'affermazione relativa all'esistenza di un nuovo, segretissimo episodio di **Metroid** per l'attesissimo portatile, mentre Namco ha deciso di lanciare la conversione per GBA del suo **Mr. Driller 2** in contemporanea con l'uscita della macchina in Giappone. Nintendo, infine, sembra aver fissato per il 2002 il debutto dei **Pokémon** su Game Boy Advance e Gamecube, lasciando intendere la possibilità di scambiare dati tra le due versioni del gioco...

• Sebbene non abbia attualmente alcun vero rivale, l'eccellente **SSX** potrebbe essere messo a dura prova in concomitanza con il lancio statunitense di Gamecube: diverse fonti, infatti, sostengono che il debutto della nuova console in America potrebbe essere accompagnato dall'uscita del sequel ufficiale dell'immenso **1080 Snowboarding**. Meno interessante, almeno per noi occidentali, l'annuncio relativo all'adattamento dell'atipico **Kyojin No Doshin** (il gioco più famoso tra quelli realizzati su 64DD) per il 128bit Nintendo.

DC-Files

Shenmue II



Industry Comments

Pareri e reazioni dell'industria all'ingresso di Sega nel mucchio

Enix
"Non siamo nella posizione di poter dire qualcosa sulla loro scelta, ma crediamo che Sega ed Enix possano continuare a spingere l'industria videoludica sviluppando giochi di qualità".

Capcom
"Sebbene siamo sorpresi dal loro annuncio improvviso non abbiamo accusato alcun effetto negativo dato che l'arresto della produzione di Dreamcast era in un certo senso prevista, e siamo pronti a prendere le contromisure del caso per limitare i problemi contingenti. Lanceremo come da programma i titoli che sono già stati annunciati – incluso **Biohazard Code: Veronica Complete Version** – e quelli attualmente in sviluppo, quindi, utenti Dreamcast, state tranquilli".

Namco
"Sega e Namco sono stati al tempo stesso partner e rivali per oltre 40 anni. Speriamo di aiutare l'industria ad espandersi ulteriormente continuando entrambi a competere e a cooperare".

Microsoft
"Saremmo davvero felici se Sega decidesse di sviluppare giochi per Xbox. Sebbene non si sia ancora giunti ad un accordo definitivo, il dialogo con Sega continua".

Sony
"Crediamo che Sega – creatrice di numerosi giochi di qualità grazie alle sue sofisticate abilità – sia uno dei maggiori sviluppatori di software al mondo. Siamo quindi lieti di darle il benvenuto considerato che amplierà l'offerta di software per PlayStation e PlayStation2. Confidiamo nel fatto che la scelta di Sega di supportare le piattaforme PlayStation aiuterà a spingere le vendite delle nostre console".

Electronic Arts
"Stanno partendo da zero. E' quasi come se la General Motors si proponesse di fabbricare BMW. Magari [i loro giochi] appariranno come BMW, ma dubito che si guideranno come BMW".

Nintendo
"Desideriamo sinceramente che Sega sviluppi giochi di qualità per le console ed i portatili Nintendo".

Bandai
"Sappiamo bene che come società di software Sega è ai primi posti nel panorama videoludico. Siamo quindi convinti che i giochi Sega stimoleranno l'industria ulteriormente".

Konami e Square
No comment

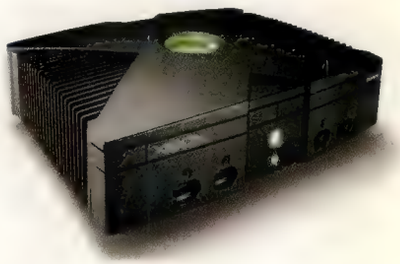
SquareSoft *vs* **Nintendo:** *fuoco alle polveri!*

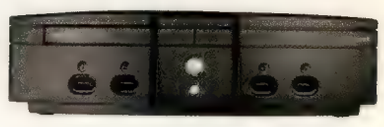
Può un produttore di hardware rifiutare (e in modo assai deciso) un accordo con un colosso del software come SquareSoft e ritenersi sano di mente? La risposta logica a questa domanda sarebbe un secco no, se non fosse che a chiudere la porta in faccia a Hironobu Sakaguchi e soci non è stata una ditta qualsiasi, ma Nintendo (ampiamente supportata da Square ai tempi di NES e Super NES, e poi abbandonata in favore di Sony dopo l'impossibile tentativo di infilare **Final Fantasy VII** in una cartuccia per N64). Ma facciamo un passo indietro, fino alla conferenza tenuta da SquareSoft il 22 gennaio: è stato proprio nel corso del meeting in questione, infatti, che il presidente Hisashi Suzuki ha espresso la volontà di rafforzare ulteriormente il franchise **Final Fantasy**, affiancando ai titoli in uscita su PlayStation2 e WonderSwan altri quattro episodi idealmente destinati ad una console portatile di nuova generazione. I quattro prodotti, nel dettaglio, dovevano essere i remake delle tre edizioni della serie uscite su Super Nintendo (ovvero **Final Fantasy IV**, **V** e **VI**) e un capitolo completamente nuovo, mentre la fantomatica macchina portatile avrebbe dovuto essere, almeno nelle intenzioni di SquareSoft, l'attesissimo Game Boy Advance. Ed è a questo punto che è scoppiata la "bomba", perché Hiroshi Yamauchi (anziano ed energico presidente di Nintendo, evidentemente memore delle ruggini tra le due aziende), invece di accogliere a braccia aperte **Final Fantasy** (e i relativi vantaggi in termini economici e d'immagine) sul suo nuovo portatile, ha sparato a zero su SquareSoft (e anche su Microsoft e Xbox, già che c'era...) dichiarando che Nintendo non stringerà mai più accordi con la compagnia di Sakaguchi e Suzuki, a dispetto delle affermazioni di quest'ultimo. Nel complimentarci con Yamauchi-san per la gran tempra dimostrata, gli auguriamo di non doversi pentire della sua decisione: se Sony e Microsoft stanno conducendo una lotta senza esclusione di colpi per avvalersi della collaborazione esclusiva di SquareSoft, dovrà pur esserci un motivo...

"[Square] è libera di dire quello che vuole, ma non esistono i presupposti per un contratto e la possibilità che ve ne siano in futuro è bassa." Hiroshi Yamauchi.

XBOX *Vs.* **Xbox**

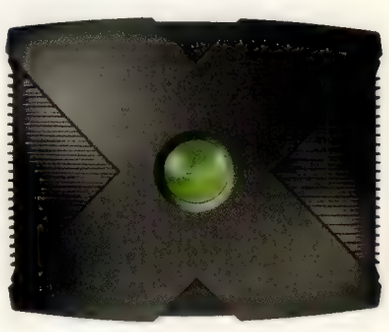
Beghe legali per Microsoft. Non è una novità. Il fatto, però, che non sia colpa né di Windows né di Internet Explorer, è una sorpresa. Stando a quanto riportato dal Financial Times, la casa di Redmond potrebbe essere costretta a ritardare l'uscita del suo gioiellino verde incastonato in pachiderma nero. XBOX Technologies, infatti, compagnia di software stanziata in Florida, aveva depositato il proprio marchio nel marzo '99, prima, dunque, che Microsoft registrasse il suo logo. John Van Leeuwen, CEO di XBOX Technologies, pare pronto alla pugna: *"Non c'è alcuna possibilità per una coesistenza. Non possiamo permetterci che i nostri affari possano essere confusi con giochi per bambini. Se entrambi non troveremo una seria soluzione, daremo luogo ad una battaglia legale"*. Microsoft non sembra particolarmente spaventata dalle parole di Van Leeuwen e, per bocca di un portavoce, risponde per le rime: *"Sappiamo già come si risolverà l'intera faccenda – saremo noi a vincere"*. Inoltre, per tranquillizzare gli animi dei futuri acquirenti, sinceramente allarmati, Microsoft invita alla calma: *"Per Xbox è previsto un grandioso lancio negli USA e in Giappone alla fine di questo anno e per la Primavera 2002 in Europa. Sebbene vi sia un problema di trademark da risolvere, Microsoft assicura la comunità dei fan Xbox che la compagnia è certa di garantire la commercializzazione della console entro il 2001"*. Resta comunque una certa preoccupazione: se il lancio della console avverrà prima della risoluzione della disputa legale, nell'eventualità di una sconfitta, potrebbe essere ordinato il suo ritiro (con conseguente disastro). In alternativa, Microsoft potrebbe ritardare il lancio della console, nell'attesa di un accordo con la riottosa società stanziata in Florida. In entrambi i casi, per la compagnia di Gates sarebbe un duro colpo.

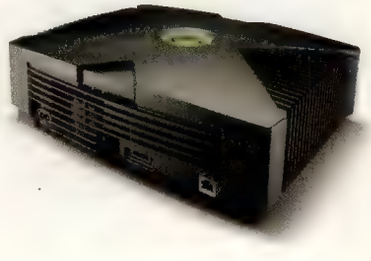




Aggiornamento **Xbox**

In attesa di succose novità, gli ultimi giorni sono stati maggiormente pregni di voci e smentite piuttosto che di vere e proprie rivelazioni da parte del team Xbox, che sembra voler conservare il meglio per le imminenti mostre mercato (TGS *in primis*). Comunque, Microsoft ha nuovamente mostrato interesse per il mondo accademico e per il contatto con i giovani in particolare (chi ha detto pubblicità gratis?): nel mese di febbraio, infatti, si è tenuto un nuovo incontro con gli studenti universitari per parlare di Xbox, questa volta presso la Michigan State University. Si è così potuto apprendere che l'interfaccia utente per la gestione dei settaggi sarà totalmente tridimensionale (un po' come accade nel "Browser" di PS2) ed è stato confermato che il sistema operativo ed i driver occuperanno meno di un Mega. Inoltre, visti gli scherzi che ultimamente giocano le catene di montaggio ai produttori di console, Microsoft si è cautelata annunciando l'ordinamento di 28 linee di produzione, capaci di assemblare gli 800 elementi che compongono Xbox al ritmo di 175.000 unità alla settimana. A proposito di scherzi, una piccola gaffe apparsa su di una press release ufficiale ha scatenato per qualche giorno la fantasia dei fan Xbox. L'articolo diceva: *"I cavi dei controller saranno più lunghi della media e brilleranno dall'interno di verde"*. Molti avevano preso una posizione, chi a favore, chi contro questi fantomatici cavi che avrebbero diffuso la verdognola luce per il salotto, fino a quando Microsoft non si è sentita in dovere di smentire: *"The controller cords will be colored green, instead of glowing green"*.
Sempre in tema di web community, quasi come un augurio è stata accolta la dichiarazione di Yamauchi, presidente Nintendo: *"Tutti concordano sul fatto che Bill Gates sia un grande businessman, ma è comunque umano, dopotutto, ed esistono cose che non conosce. I giochi sono una di queste cose. Se non sai nulla del sumo, non puoi sperare di diventare uno Yokozuna. Credo che nel giro di un anno inizieremo a vedere le conseguenze di tutto ciò"*. Ma è il pubblico giapponese in genere a mostrare una certa diffidenza nei confronti di Xbox. I primi sondaggi compiuti dalle riviste specializzate nipponiche rilevano pesanti critiche al design della console, giudicato rozzo ed ingombrante, mentre l'interesse per i giochi a venire è completamente catalizzato dagli annunciati (ed ancora attesi) capolavori per PS2 e dal lancio di GameCube. Forse proprio a causa di queste rimostranze, la presentazione alla stampa nipponica delle caratteristiche di Xbox, sebbene avvenuta dopo il CES, è stata confezionata impiegando i kit di sviluppo invece che la console vera e propria. Anche i controller sono parsi notevolmente diversi da quelli mostrati (e criticati) durante la presentazione in quel di Las Vegas, anche perché Microsoft, per il mercato asiatico, sta valutando se ridurre o meno le dimensioni dei joypad, troppo mastodontici per le più minute mani orientali. Unica notizia positiva dalla terra del Sol Levante è la conferma del già annunciato **MGSX** ad opera di Konami: pare che il titolo non sarà una conversione né del primo né del secondo capitolo rispettivamente apparso e previsto per i sistemi Sony, bensì una versione riveduta e corretta di entrambi, presentando anche fasi di gioco inedite. Nulla, ad ogni modo, è ancora sicuro, a parte le parole di Kojima: *"Non posso ancora dire quali specifici miglioramenti o cambiamenti saranno apportati. Per quanto riguarda Xbox, credo che il suo potenziale espressivo sia considerevole, forse maggiore di quello di PS2"*. E non è inverosimile ipotizzare che il nucleo delle diatribe presenti e future tra i sostenitori Sony e Microsoft, si baserà proprio su questo *"forse"*.



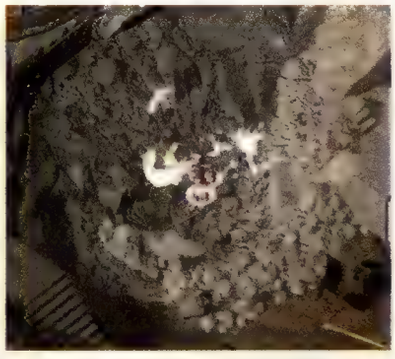


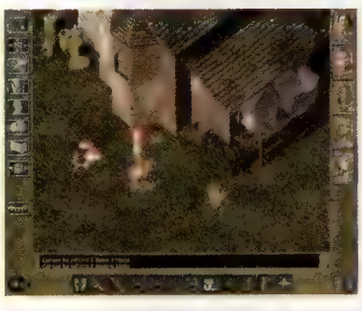
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Formato: **PC** Casa: **Interplay** Sviluppatore: **Bioware**

In controtendenza all'attuale orientamento, che porta i seguiti di un gioco ad essere ambientati in situazioni precedenti a quelle narrate nell'originale, **Baldur's Gate II: Shadows Of Amn** principia esattamente dove il primo **BG** era terminato. Tale sensazione di continuità può essere aumentata importando l'alter ego incarnato nel titolo precedente, sebbene la presenza di nuove classi e sottoclassi stimoli la creazione di un personaggio ex novo. **Baldur's Gate II** ripresenta un'interfaccia intuitiva ed allo stesso tempo estremamente completa ed una grafica bidimensionale di altissimo livello (è possibile ora godere dell'alta risoluzione, sebbene superare la soglia di 800x600 sia sconsigliato a meno di possedere un monitor gigantesco). A ciò aggiunge un maggior numero di mostri, magie (dagli effetti ancora più spettacolari grazie all'utilizzo del 3D) ed armi, oltre ad una trama che offre il doppio di ore di gioco. Sebbene l'intreccio portante della storia sia piuttosto lineare, infatti, è nelle sub quest che **BGII** dà il meglio di sé, accostando alle trite "salva la madamigella in pericolo dal branco di feroci banditi", interessanti sottomissioni raggiungibili solo da alcuni componenti del party, che spaziano dalle indagini su casi di omicidio alla necessità di sottrarre oggetti senza spargimento di sangue. Proprio i membri che ci accompagneranno nella nostra avventura si dimostrano notevolmente più reattivi rispetto al primo **Baldur's Gate**, non limitandosi unicamente a sporadiche lamentele o congratulazioni, ma partecipando in maniera più attiva ai dialoghi. Non solo, la presenza di un NPC piuttosto che un altro all'interno del nostro gruppo, influenza l'evolversi della storia, permettendo ulteriori diramazioni. Questo, unito anche al fatto che gli avvenimenti sono condizionati dalla classe di appartenenza e dall'orientamento del protagonista, aumenta notevolmente la rigiocabilità di un prodotto dalla longevità intrinseca già spropositata (almeno duecento ore di gioco), minando seriamente la vita sociale di chiunque voglia dedicarsi all'impresa. Unica pecca, comune a quasi tutti gli RPG di matrice sia occidentale sia orientale, è la vacuità della maggior parte delle conversazioni con personaggi di contorno, quali villici o mercanti, sebbene una certa dose di ironia le renda più gustose creando un piacevole stacco dalla cupa e seriosa trama principale. Il parlato, inoltre, è stato adattato in un dignitoso italiano, mentre i sottotitoli hanno una qualità un po' altalenante. Sempre sul fronte sonoro, l'accompagnamento è perfettamente adatto al genere, accostando a musiche tipicamente fantasy/medievali (alcune particolarmente evocative) effetti sempre appropriati. Rispetto al primo episodio, maggiore spazio è stato lasciato all'esplorazione ed alla risoluzione di enigmi, alcuni ottimamente strutturati e appaganti, mentre i combattimenti possono essere gestiti, oltre che in tempo reale, anche in una sorta di ibrido "a turni", data la facoltà di mettere il gioco in pausa e pianificare le azioni con calma (spesso, il giocatore si troverà in condizione di dover interrompere l'azione, anche solo per customizzare al meglio l'equipaggiamento e gli innumerevoli incantesimi).

Bottom line: Baldur's Gate II rappresentando una vera e propria trasposizione di AD&D per PC, gode di un'enorme profondità e costringe il giocatore che voglia ottimizzare il suo party a tenere conto di innumerevoli parametri: questo potrebbe scoraggiare gli utenti meno avvezzi a statistiche, che probabilmente troveranno facile rifugio nel sopravvalutato **Diablo II**. Di converso, chiunque sia un fan di Dungeons&Dragons, o comunque abbia la pazienza (e il tempo materiale!) di cimentarsi con **BGII**, si troverà ammaliato dalla magnificenza dei Forgotten Realms e potrà compiacersi di uno dei migliori RPG attualmente disponibili.

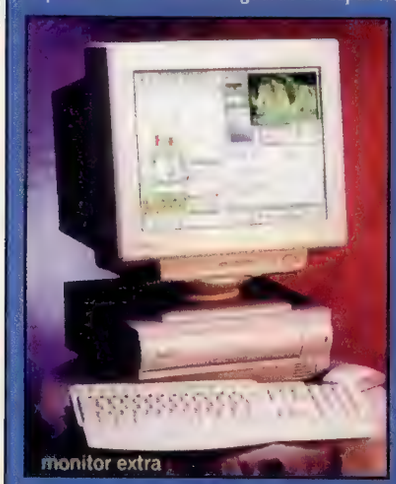


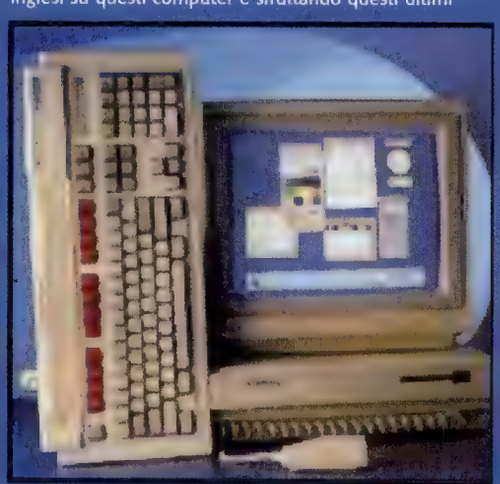


Retrogaming

Archimedes: il nonno di PlayStation?

Nei mesi scorsi i protagonisti di **Retrogaming** sono stati Amstrad e Sinclair, due marche inglesi ben note nel periodo dei computer a 8bit. Prima di concludere il discorso riguardante le ditte inglesi produttrici di hardware è assolutamente necessario trattare la Acorn, altra prestigiosa società nata nel paese dell'Union Jack. L'Acorn è decisamente poco nota al di fuori del paese d'origine, ma nel suo piccolo, riuscì ad avere un successo notevole nel Regno Unito e ad aggiungere alcune pietre miliari nella storia degli home computer e dei videogiochi. Le principali linee produttive dell'Acorn possono essere ricondotte a tre: l'Atom, la serie BBC Micro e la serie RiscPC/Archimedes con cui si concluse mestamente l'avventura della società inglese. L'Acorn, società di Cambridge, si affacciò sul mercato degli home computer nel 1979 con il modello Atom, che, come molti sistemi dell'epoca, venne messo in commercio sia come kit di montaggio che come sistema pronto all'uso. L'Atom era basato sul 6502, un processore poco usato dai progettisti inglesi in genere orientati verso lo Z80. Dotato di 2Kb di RAM e di un solo canale sonoro, il sistema era in grado di produrre grafica monocromatica alla risoluzione di 256x192 pixel ed era fornito di una tastiera robusta molto simile a quella di una macchina da scrivere. La grafica a colori era possibile solo grazie ad uno speciale adattatore che rendeva possibile una risoluzione di 128x192 pixel con 8 colori. Il sistema riscosse scarso successo, ma sulla base dello stesso i progettisti della Acorn produssero il successore: il famoso Acorn BBC Micro, grazie al quale la società divenne un marchio molto conosciuto in tutto il Regno Unito. Il sistema fu concepito inizialmente con il nome di Acorn Proton e vantava caratteristiche simili a quelle dell'Atom, ma con una marcia in più: il cuore del sistema era un 6502A con velocità raddoppiata a 2 MHz, la RAM era di 16Kb - standard per l'epoca - e la ROM era da 32Kb. Il computer permetteva di visualizzare pagine grafiche a 640x256 pixel con 8 colori e una modalità solo testo di 80x32 (colonne x righe) che lo rendeva particolarmente adatto, anche grazie alla solida tastiera professionale, al word processing. Diversamente dal precedente Atom, il Proton venne concepito con un occhio di riguardo all'espandibilità e per questo era dotato di parecchi slot e interfacce (tra cui anche un'uscita RGB, inedita sui sistemi di prezzo medio-basso). Poco prima della sua commercializzazione l'Acorn vinse una gara di appalto con la BBC per la fornitura di computer, e fu questa commissione a fare la fortuna della società. All'epoca la BBC stava cercando un computer adatto al suo progetto "Open University" (una sorta di college in cui le lezioni venivano seguite attraverso specifici programmi televisivi). Alla gara di appalto indetta dalla società radiotelevisiva inglese parteciparono sia la Sinclair che la Acorn, e proprio quest'ultima la spuntò, probabilmente grazie al prototipo di Proton che venne presentato alla commissione giudicante. Nel 1981 il sistema venne lanciato sul mercato con il nome di Acorn BBC Micro Model A e ben presto venne scelto anche dalla stragrande maggioranza delle scuole inglesi interessate a portare avanti il progetto della BBC anche nelle scuole primarie e secondarie. Per questo motivo il sistema, pur non riscuotendo gran successo fuori dall'Inghilterra, riuscì a resistere nell'altamente competitivo mercato degli home computer: la sola fornitura alla BBC e soprattutto alle scuole, dove i BBC Micro sono stati utilizzati fino alla metà degli anni '90, giustificava la continuazione della produzione. Come aneddoto è interessante segnalare che nel periodo di massimo splendore dello Spectrum, Sir Clive Sinclair regalò alle scuole della sua cittadina natale un buon numero di Spectrum per allestire un'aula computer. Le scuole decisero però di vendere il tutto per acquistare un numero inferiore di BBC Micro visto che questi ultimi erano ormai divenuti lo standard. Non ci è dato di sapere quale fu la reazione di Sinclair... Il modello scelto dalle scuole inglesi era il Model B del 1982, che si differenziava dal precedente per poche caratteristiche: oltre alla RAM aumentata a 32Kb, la caratteristica più importante era l'inclusione di nuovi slot di espansione tra cui il cosiddetto "Tube". Questa porta era stata concepita per permettere la connessione di altri processori al sistema ed inizialmente furono previste schede con 6502, Z80, 68000 e ARM 1 RISC. Sul mercato però arrivarono solo una scheda bi-processore contenente un secondo 6502 ed uno Z80 e la popolare Torch. Quest'ultima era un'unità floppy disk da 5" e 1/4 che includeva uno Z80; grazie a questa espansione il BBC poteva utilizzare il software CP/M espandendo in questo modo il catalogo programmi utilizzabile dal sistema. L'ultimo modello del BBC Micro fu distribuito nel 1985 ed era denominato "B+", con RAM espansa a 64Kb, l'inclusione di un disk drive e della circuiteria per Econet di serie (nei precedenti modelli erano invece opzionali). Econet era lo standard utilizzato dai computer Acorn per formare reti di computer basate sui BBC Micro e permetteva di collegare fino a 250 computer con un transfer rate di 210 KBauds: l'ideale per piccole reti di computer nelle aule informatiche. Pur essendo estremamente diffusi nelle scuole, i computer della serie BBC non riuscivano a prendere piede nelle case degli inglesi a causa dell'elevato prezzo di commercializzazione. Per questo motivo la Acorn decise di produrre una versione economica del BBC chiamata Electron. Pur potendo utilizzare gran parte del software del fratello maggiore, questo modello era decisamente meno potente ed espandibile a causa di una serie di economie di produzione. Il software "girava" ad un terzo della velocità a causa del processore (un 6502 a 1.79 MHz) e la compatibilità non era poi così elevata come in effetti ci si aspettava. La minore capacità di espansione fu parzialmente compensata dalla commercializzazione dell'interfaccia Plus1 che aggiungeva al sistema una porta Centronics (in ingresso per joystick) e due porte per cartucce. La distribuzione di questo modello avvenne a partire dal settembre del 1983, ma ben presto scomparì a causa della forte competizione nella fascia di prezzo sotto le 200 sterline in cui era stato posizionato sul mercato. Pur rappresentando un fortissimo insuccesso commerciale, l'Electron non riuscì in ogni caso a creare problemi alla Acorn ormai troppo ben posizionata nel mercato per soffrire di un piccolo insuccesso. La grande diffusione del BBC Micro nelle scuole era difatti più che sufficiente per garantire alla Acorn la vendita di un numero abbastanza alto di esemplari anche nel mercato home dove era penalizzato dal prezzo, ma non dalla fama. Per questo motivo la produzione di software per il BBC Micro fu decisamente abbondante: molti programmatori vennero difatti formati nelle scuole inglesi su questi computer e sfruttando questi ultimi


monitor extra



a cura di fabriziopedrazzini

molte software house commercializzarono parecchi titoli. Tra queste di sicuro la più importante era la Acornsoft che aggiunse ben presto una linea di giochi alla più seriosa linea di programmi educativi e produttivi. Il titolo più famoso distribuito dalla Acornsoft fu sicuramente **Elite**, programmato dall'ormai famoso duo David Braben e Ian Bell, e primo simulatore di commercio spaziale mai programmato. La grande complessità del gioco, sia dal punto di vista grafico (grafica wireframe con mascheratura dei vertici non in primo piano) che da quello dell'azione, lo rese ben presto famoso tra gli utenti di BBC Micro. Grazie a questa fama **Elite** divenne una vera e propria killer application per il computer della Acorn e raggiunse un quantitativo di vendite inaspettato aumentando contemporaneamente le richieste di BBC Micro tra gli appassionati. In effetti **Elite** era un gioco veramente avveniristico: tra le sue doti maggiori c'erano la vasta gamma di missioni da portare a termine e la vastità dell'universo in cui era ambientato. Caratteristiche impensabili per i giochi dell'epoca. In breve tempo l'interesse nei confronti del gioco - richiesto a gran voce anche dai possessori di altri sistemi - scatenò un'asta molto agguerrita per l'acquisizione dei diritti di conversione. Alle fine la spuntò la Firebird (all'epoca di proprietà della British Telecom) che produsse versioni di **Elite** per le più popolari piattaforme dell'epoca e per quelle a venire. Proprio mentre si stava scatenando quest'asta, l'Acorn mise in commercio l'ultima versione della serie BBC: il Master. Il sistema avrebbe dovuto rappresentare un vero e proprio salto in avanti della serie grazie alla potenziata CPU 65C102 e ad una RAM espandibile fino a 512Kb. Purtroppo il sistema non introdusse sufficienti migliorie, ma una forte incompatibilità con il software precedente! Dopo un breve periodo di riassestamento la Acorn tornò alla carica con la sua risposta ad Amiga ed Atari ST: l'Archimedes. Questo computer fu il primo sistema RISC economico ad essere messo sul mercato degli home computer e avrebbe dovuto rappresentare una vera rivoluzione. I primi due modelli, il 300 ed il 400, vennero commercializzati nel 1987 ed erano basati sul primo processore a 32 bit prodotto dalla ARM Ltd., società di proprietà della stessa Acorn. Le uniche differenze tra i due computer stavano nella RAM, nella velocità del processore e nel numero degli slot di espansione, raddoppiato nel modello 400. Tra le dotazioni di serie, oltre al sistema operativo Arthur, vi erano il BBC Basic V, un emulatore MS-DOS ed un emulatore di BBC Micro Model che sembravano fatti apposta per evidenziare la superiorità del sistema rispetto alla concorrenza. Se a questo si aggiungevano i vari modi grafici che potevano arrivare alla notevole risoluzione di 1280x1024 pixel (in monocromatico, la risoluzione massima con 256 colori era invece di 640x512) si può ben immaginare perché la Acorn pensasse di avere tra le mani il sistema vincente nella lotta contro Atari e Commodore. Purtroppo le cose non erano proprio così: il sistema operativo era estremamente primitivo (tanto è vero che fu ben presto sostituito con il superiore RiscOs) e a livello di prestazioni non era poi così superiore rispetto alla concorrenza. Come nel caso del BBC Micro anche qui le scuole inglesi si buttarono a capofitto e fecero un ordine di parecchi esemplari per sostituire i vecchi sistemi 8bit; questa fu l'unica vera ragione per cui la società ed il sistema riuscirono a sopravvivere. Sia in Inghilterra che all'estero le vendite furono molto basse: il sistema, con un prezzo molto elevato rispetto alla concorrenza, si rivelò ben presto meno versatile e di poco più potente dei computer a 16bit con cui avrebbe dovuto confrontarsi. Memori della grande impennata di vendite registrata ai tempi di **Elite** su BBC Micro, la Acorn commissionò agli stessi autori un gioco che avrebbe dovuto presentare la superiorità dell'Archimedes dal punto di vista della capacità di calcolo. Il gioco in questione si chiamava **Zarch** ed era uno sparatutto tridimensionale decisamente innovativo e con una grafica in tempo reale che per breve tempo fece urlare al miracolo. Purtroppo, pochi mesi dopo, uscì **Virus**, la conversione di **Zarch** per Atari ST ed Amiga: pur senza vantare la stessa qualità grafica il gioco era fondamentalmente identico! In effetti il sistema, utilizzando un processore RISC decisamente primitivo ed un sistema operativo mal concepito, non si rivelò superiore agli altri computer basati sul più vecchio Motorola 68000, in quanto equipaggiati con diversi co-processori che alleggerivano il carico computazionale della CPU. In ogni caso, grazie al supporto delle scuole inglesi, per l'Archimedes ben presto iniziarono ad uscire schede di espansione particolari (schede Midi, SCSI, un oscilloscopio e una scheda per il riconoscimento vocale) e praticamente ogni linguaggio di programmazione tra cui i classici C, Fortran 77 e Pascal. Purtroppo, a differenza di quanto successe in precedenza, la diffusione nelle scuole non fu capillare come per il BBC Micro a causa della sempre maggiore importanza che i computer MS-DOS compatibili avevano nel mercato, e questo frenò del tutto la diffusione del sistema. Dopo una serie di altri modelli che variavano solo dal punto di vista della memoria RAM e della capacità dell'hard disk, la Acorn cominciò a trovarsi in cattive acque finanziarie e decise di vendere parte della società per finanziare lo sviluppo dei successivi sistemi. Fallite gran parte delle trattative con i più importanti concorrenti, fu la nostrana Olivetti che si aggiudicò poco meno del 50% della società. Contemporaneamente anche parte della ARM Ltd. fu venduta: l'acquirente fu la Apple, interessata alla tecnologia per impiegarla nei suoi PDA Newton. Grazie a queste iniezioni di denaro lo sviluppo dei computer basati sul RiscOs continuò fino alla commercializzazione della linea RiscPC che però si rivelò un vero e proprio fallimento commerciale. I partner della Acorn avevano troppi guai per supportarla a sufficienza e ben presto da società di nicchia, la Acorn si vide retrocessa ulteriormente. Purtroppo la scelta di Olivetti come partner commerciale non fu molto felice: pochi mesi dopo l'accordo iniziò difatti il lento declino della società informatica italiana e la quota azionaria della Acorn detenuta dalla società di Ivrea venne venduta. La scelta di cedere completamente la partecipazione in Arm Ltd. fu pessima: la società, rilevata dalla LSI, divenne ben presto il leader nella produzione di chip RISC a basso consumo (che sono difatti utilizzati in innumerevoli prodotti commerciali tra cui PDA, telefoni cellulari ed altri). Il tentativo finale di convertire la tecnologia per essere utilizzata in un set-top-box multimediale chiamato Netstation, si rivelò l'ultimo errore della società di Cambridge; nell'ottobre del 1999 l'Acorn Computer Ltd. cambiò denominazione in Element-14 e nel giro di poche settimane la società fu smembrata. La divisione hardware venne ceduta alla Pace (la stessa società che si è da poco accordata con la Sega per produrre set-top-box basati sulla tecnologia Dreamcast), mentre il sistema operativo RiscOs venne ceduto su licenza a diversi produttori di computer a basso costo. Per ciò che riguarda noi videogiocatori la Acorn, **Elite** a parte, poco ha lasciato nella storia, ma forse i lettori di **Super Console** devono in ogni caso ringraziarla: se non fosse stato per il coraggio con cui supportò per prima la tecnologia RISC, forse PlayStation non sarebbe stata quella che è: parte della tecnologia utilizzata nel processore R3000A della LSI che troviamo in tutte le console Sony deriva direttamente dalla tecnologia prodotta dalla Arm (di cui la LSI è proprietaria e licenziataria). In pratica possiamo considerare l'Archimedes come il "nonno tecnologico" della PlayStation che ben diversa fortuna ha avuto rispetto al suo avo. Kudos alla Acorn dunque!

Game Development

Il programmatore

Parte 2 – Interazione visuale e comunicazione in un videogioco: l'Interfaccia Utente

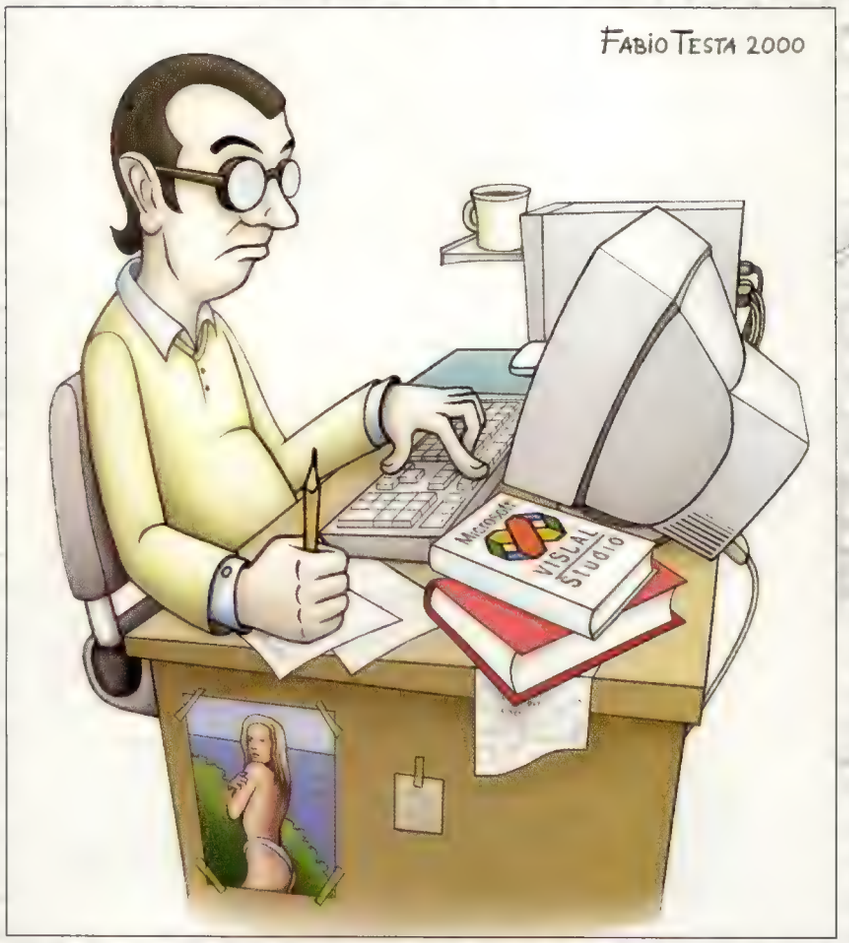
a cura di adrianoavecone

Questo mese ci occuperemo di un aspetto spesso sottovalutato durante il game development. Tratteremo infatti dell'interazione visuale tra l'utente ed il videogioco, ovvero l'insieme delle scritte, dei menu e dei diagrammi on screen che costituiscono l'interfaccia utente (UI, User Interface). L'UI contribuisce in maniera sensibile alla fruizione dell'esperienza videoludica. Ciò viene realizzato mediante complessi studi su concetti avanzati di ergonomia e design. Si pensi al pluripremiato menu system di **Wip3out**, un gioiello che ha cambiato il modo di concepire il design delle UI.

EVOLUZIONE DELL'USER INTERFACE

L'interfaccia utente è da sempre un elemento importante nei videogiochi. Sin dalla primissima era videoludica ogni titolo che si rispetti vantava elementi come indicatori di punteggio, di livello, di vite rimaste. Si trattava di fattori privi di design particolare e con una collocazione ergonomica poco fantasiosa, ma molto efficace. I videogiochi vivevano ancora una fase contraddistinta dalla semplicità visiva e le informazioni da visualizzare non erano molto complesse. Per circa un decennio le UI non hanno subito particolari modifiche concettuali. La prima evoluzione avvenne con l'ultima generazione di titoli per i sistemi ad 8 bit. In quel periodo furono introdotti elementi più evoluti tra cui ricordiamo schermate di caricamento di ottima qualità, menu "studiati" ed interfacce utenti finalizzate ed apprezzabili esteticamente. Alcuni sviluppatori, in particolare i Bitmap Bros, introdussero un design peculiare anche per la parte "di contorno" in un videogioco. Il celebre "look metallico" del team britannico rappresentò una rivoluzione nel modo di concepire la sezione estetica di un videogioco. Ciò portò a piccoli capolavori di design come **Shadow of the Beast 3**, **Alien Breed** e **Darkseed**, quest'ultima realizzata con il contributo del grande illustratore H.R.Giger. Con l'introduzione del sistema ad oggetti S.C.U.M.M. (che abbiamo incontrato nello scorso numero), le avventure grafiche iniziarono ad approfondire la disposizione ed il design dell'UI. Un'interfaccia troppo invadente avrebbe limitato lo spazio utile di gioco mentre un errato posizionamento dei comandi sarebbe stato fatale alla giocabilità. Il geniale sistema ideato da Ron Gilbert era così perfetto sotto tutti gli aspetti da restare invariato per quasi tre lustri.

Verso la fine degli anni Ottanta anche le sequenze di caricamento, prima semplici schermi decorativi, diventavano sequenze d'intrattenimento (**Cannon Fodder**) o suggestivi momenti d'atmosfera (**Shadow of the Beast**).



In questo periodo, grazie anche all'evoluzione delle macchine da gioco, lo standard qualitativo delle interfacce utente si innalza in maniera sensibile. Alcuni titoli, tra cui ricordiamo i fighting games di Capcom e SNK, erano caratterizzati da una veste grafica e da una serie di scritte, punteggi ed elementi su schermo di rara qualità cosmetica e funzionale. In alcuni casi si trattava di elementi un po' invasivi ed appariscenti, ma di grande effetto.

Contemporaneamente i primi grandi RPG nipponici introdussero l'interfaccia utente come parte integrante di un gioco in tempo reale. La serie di **Final Fantasy**, per fare un esempio eccellente, utilizzava un'UI parte integrante dei combattimenti, dell'esplorazione e della gestione di elementi, incantesimi ed oggetti.

Negli corso degli anni Novanta si verificò, curiosamente, una tendenza diametralmente opposta. L'introduzione del 3D nelle macchine da gioco e le sempre maggiori capacità grafiche portarono ad una progressiva scomparsa della UI in-game. La magnificenza cosmetica delle immagini generate dai nuovi chipset non si integrava con scritte, elementi e tutto quanto costituiva l'interfaccia utente. Gli action game mostravano, con dimensioni molto ridotte, solo le informazioni più essenziali e gli adventure game, divenuti ormai quasi dei film interattivi, eliminarono quasi del tutto ogni interfaccia in-game. La funzione degli schermi di stato, punti di riferimento per la fruizione dell'esperienza videoludica, divenne molto più importante. Il design degli schermi di stato di **Final Fantasy**, **Chrono Cross** e **Resident Evil** è notevole in base a tutti i canoni estetici e funzionali. Per quanto differente dagli esempi appena citati, il sistema di selezione oggetti/armi di **Metal Gear Solid** rappresenta un piccolo capolavoro nel design di un'interfaccia utente.

Ciò è riscontrabile anche in giochi sportivi e di azione. Le diverse incarnazioni della saga di **Winning Eleven/ISS Pro** sono state caratterizzate, oltre che da continue migliorie di tecnica e giocabilità, anche da una progressiva riduzione dell'interfaccia utente intesa come in-game UI e markers relativi al giocatore attivo ed alla traiettoria della palla.

ERGONOMIA E DESIGN DI MENU ED INTERFACCE UTENTE

In base a tali considerazioni è possibile comprendere le difficoltà incontrate per concepire e realizzare un'interfaccia utente che sia allo stesso tempo efficace, valida esteticamente ed innovativa. Nonostante le complessità oggettive, esistono numerosi validi esempi per ogni genere videoludico. Analizziamone alcuni in dettaglio, evidenziandone gli aspetti che ne hanno caratterizzato il successo.

Abbiamo già citato l'eccezionale menu system di **Wip3out** di Psygnosis (Leeds Studio). Esso costituisce un esempio di design allo stato puro dell'essenza, tanto semplice ed efficace da rendere obsoleti i caotici grovigli di menu tipici di gran parte dei titoli su PC. L'elemento vincente del menu system di **Wip3out** è la rimozione di ogni fattore esterno all'essenzialità della forma, in contrasto con la sfavillante veste grafica della parte "giocata". Un pizzico di atmosfera "retrogaming" contribuisce ad ottenere un risultato molto originale.

Il menu system di **Gran Turismo** costituisce un altro esempio di menu essenziale, completo ed allo stesso tempo innovativo. Strutturato con un elemento base centrale (la mappa della città virtuale), il sistema consente una rapidissima "navigazione" simbolica tra le diverse zone, ognuna relativa ad una funzione di gioco. La struttura consente un immediato accesso a tutte le funzioni previste dal gioco. Particolarmente riuscita è la scelta di dotare l'inter-

faccia di un look simile ad un sistema operativo. Esistono infatti una home directory (My Garage) con i file personali (le auto possedute), una barra di icone (quick jump) sempre presente in alto allo schermo che consente di "saltare" alle sezioni più utilizzate (Garage, Racing Menu, Mappa). Tutto ciò, anche se non totalmente originale, è così ben strutturato da risultare innovativo. Se si aggiunge al tutto un design essenziale ed accattivante (eccezionali le icone bicromiche), uno stile impeccabile (da sottolineare le schermate dedicate alle case automobilistiche) e la coraggiosa scelta di utilizzare l'alta risoluzione (nonostante il leggero flickering), risulta evidente la notevole creatività del team capeggiato da Kazunori Yamauchi. **Gran Turismo** sarebbe un capolavoro anche con un'interfaccia meno elaborata, ma l'articolato sistema di menu costituisce indubbiamente un valore aggiunto.

I due sistemi appena analizzati hanno avuto il merito di aprire una nuova strada nella concezione delle interfacce utente. I menu e le UI ricche di colori sgargianti e di elementi statici sono passate in secondo piano rispetto a lavori più "studiati" ed evocativi. Il menu system di **Colin McRae Rally 2.0** costituisce un esempio di sistema derivato dai due appena esaminati. I brillanti designer di Codemasters (visitate lo straordinario sito www.preloaded.com) sono riusciti a sintetizzare in maniera vincente gli insegnamenti di **Gran Turismo** (accessibilità e struttura) e **Wiep3out** in un sistema davvero accattivante, di ottimo stile e funzionale. Basato su scelte cromatiche vicine al racing game futuristico di Psygnosis, il menu di **Colin Mc Rae Rally 2.0** è caratterizzato da una riuscita animazione centrale il cui soggetto (stilizzato ma efficace) si trasforma in maniera logica in base all'opzione evidenziata. Il resto del menu è strutturato in maniera molto pertinente e pulita, con uno stile grafico caratterizzato da chiarezza, praticità e gusto.

Il menu di **Metal Gear Solid** sfoggia un'eccezionale stile grafico e contribuisce a creare l'atmosfera di gioco. Il sistema ideato da Hideo Kojima riesce ad essere molto al di sopra delle media pur possedendo una struttura standard priva di particolari innovazioni. Ciò è compensato dallo studio meticoloso dell'impostazione grafica, simile ad un futuristico terminale, dall'evocativa musica di sottofondo e da una serie di pregevoli illustrazioni disegnate a mano.
Ergonomia e pulizia sono anche alla base dei menu ingame dei titoli più gettonati. In **Final Fantasy** e **Chrono Cross**, ad esempio, la grande quantità di dati da visualizzare favorisce l'uso di menu complessi ma allo stesso tempo dotati di estrema chiarezza. In un RPG moderno è essenziale visualizzare una grande quantità di informazioni (energia, punti magia, oggetti, armi) ed un'impaginazione confusa rischierebbe di compromettere l'utilizzo di molte caratteristiche. Anche durante i combattimenti l'ergonomia ed il posizionamento delle diverse opzioni è particolarmente importante. Nei più recenti RPG di Squaresoft, in cui i combattimenti sono basati anche sul tempismo, la funzionalità del menu di opzioni e di attacco è basilare.

IL FUTURO DELLE INTERFACCE UTENTE

Molto probabilmente la prossima generazione di videogiochi svilupperà la tendenza attuale nel design delle interfacce utente. Il design di menu ed UI sarà sempre più curato ed avanzato, crescendo in maniera solidale con le capacità hardware delle nuove macchine da gioco. I giochi di avventura dinamica tenderanno ad eliminare ogni tipo di sovrimpressione grafica durante l'azione, cercando il più possibile di mantenere il "look and feel" di un film interattivo. Lo straordinario **Resident Evil: Code Veronica** (così come gli altri capitoli della serie) sfoggia situazioni ed inquadrature da film hollywoodiano senza alcuna interfaccia su schermo. Ogni informazione è visualizzata nella finestra di stato e, scelta intelligente, nel display della Visual Memory Unit.
A differenza del prequel, **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** sembra voler abolire ogni riferimento iconico e visuale dallo schermo per coinvolgere il più possibile l'utente nell'atmosfera di gioco. Titoli con impostazione più arcade come l'interessante **Onimusha** conservano piccoli elementi rappresentanti energia, armi e poco altro. Anche i titoli più marcatamente action sembrano, in generale, seguire la tendenza che porta ad una riduzione dei messaggi e degli elementi di UI a video. Ciò è favorito anche dalle sempre maggiori risoluzioni video consentite dai chipset delle next-gen console e delle nuove schede grafiche su PC. Una delle categorie videoludiche che sembra conservare ancora un'UI massiccia e colorata è quella dei rhythm game e di alcuni puzzle game. Ciò è dovuto sia alla sensazione di allegria che si desidera comunicare all'utente sia alla necessità di visualizzare in maniera chiara le mosse da eseguire a tempo (per i rhythm game) ed importanti elementi di gioco (per i puzzle game). In questo tipo di giochi un'UI vistosa contribuisce in maniera efficace ad imprimere un look "giocoso" e colorato.

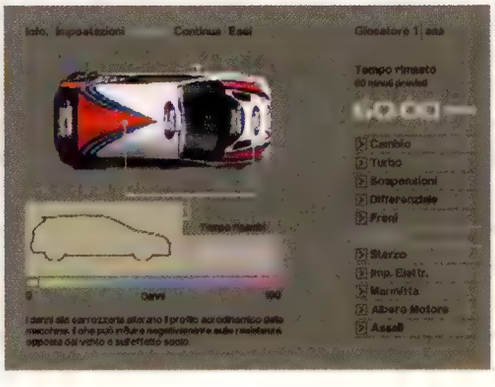
NEXT MONTH

Il prossimo mese ci occuperemo della figura del Grafico. Il fattore cosmetico è sempre più importante nel videogioco moderno ed i grafici, modellatori e texturizzatori ricoprono un ruolo sempre più importante in tutte le softco. Alcuni titoli vantano persino una squadra di decine di grafici pronti ad ogni evenienza. Vedremo in dettaglio come essi lavorano, e scopriremo le principali tecniche e le più frequenti problematiche da loro affrontate quotidianamente.

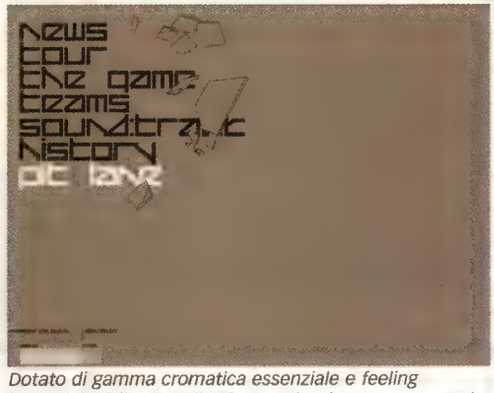
*L'adventure game **Darkseed** poteva vantare un artwork di H.R.Giger, celebre illustratore responsabile del design della saga di* Alien.

*L'UI di **Chaos Engine** mostra lo straordinario "look metallico" che caratterizzava le produzioni dei Bitmap Brothers. Per l'epoca, si trattava di un effetto straordinario.*

*L'interfaccia di **Colin Mc Rae Rally 2.0** è raffinata, efficace e semplice da usare. Basata su un'essenziale scelta cromatica, è dotata di uno stile molto interessante a differenza della più dozzinale UI del precedente capitolo.*



***Gran Turismo** ha introdotto un menu system di grande qualità. Caratterizzato da linee semplici e tratti essenziali, costituisce un'eccellente anticipazione dello stile dei prossimi tempi.*



*Dotato di gamma cromatica essenziale e feeling "nostalgico" il menu di **Wip3out** ha ricevuto numerosi premi e riconoscimenti.*

*L'UI di **Final Fantasy** è caratterizzata da un'estrema pulizia e chiarezza. Tutte le informazioni sono disposte in maniera ergonomica, aspetto utile in particolar modo durante i frequenti combattimenti.*

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

The Bouncer (PS2 JAP)

Personaggi aggiuntivi
Per ottenere tutti i personaggi aggiuntivi inseriti dai programmatori dovrete completare la modalità Story per un numero sufficiente di volte, dal momento che ogni singolo completamento corrisponde all'elargizione di uno dei combattenti segreti.
Per sbloccare il maestro Wong Leung sconfiggete Kaldea nel secondo combattimento usando esclusivamente Kou oppure Volt. Non Sion. Quest'ultimo dovrete selezionarlo subito dopo, prima del combattimento finale con Dauragon.

Costumi alternativi
Portatevi sulla schermata di selezione dei personaggi, posizionate il cursore sul vostro combattente preferito, tenete premuto un tasto a scelta tra L1, L2 e R2 e confermate la selezione per far indossare al personaggio prescelto il costume alternativo corrispondente al tasto dorsale premuto. Ad ogni modo, ricordate che questo piccolo trucco non ha alcun effetto nella modalità Story...

Sequenza FMV segreta
Completate la modalità Story utilizzando Sion per guadagnare l'accesso ad una interessante sequenza FMV nascosta dai programmatori all'interno del gioco.

Rayman Revolution (PS2)

Menu nascosto
Entrate in un livello qualsiasi (escluso il primo), accedete alla schermata delle opzioni, selezionate la voce Sound, posizionate il cursore sull'opzione Mute, tenete premuti in contemporanea i tasti dorsali L1 e R1 e spingete in sequenza i pulsanti L2, R2, L2, R2, L2, R2: in caso di corretta esecuzione vedrete apparire un menu segreto grazie al quale potrete barare nei modi più disparati.

Livelli segreti per il multiplayer
Portatevi sulla prima mappa, aprite la schermata delle opzioni, selezionate la voce Language, accedete alla sezione Voices, evidenziate l'opzione Raymanian, tenete premuti i pulsanti L1 e R1 ed inserite la sequenza composta dai tasti L2, R2, L2, R2, L2, R2 per sbloccare tre mappe aggiuntive appositamente pensate per le partite in multiplayer.

Livello segreto Baby Soccer
Iniziate a giocare in un livello qualsiasi, tenete premuti in contemporanea i tasti dorsali L1 e R1 e spingete in sequenza i pulsanti L2, R2, L2, R2, L2, R2 per sbloccare il misterioso livello segreto denominato Baby Soccer.

Dead or Alive 2 (PS2)

Sbloccaggio di Bayman
Completate la modalità Story con tutti i personaggi al livello Easy per sbloccare il personaggio segreto Bayman, proveniente dal primo **Dead or Alive**. Ricordate, però, che non potrete utilizzare Bayman nella modalità Story, ma soltanto in quelle "secondarie".

Pettinature alternative per Helena e Kasumi
Utilizzate il pulsante ● al momento di selezionare Helena per farla combattere con i capelli raccolti in una lunga coda di cavallo, oppure utilizzate il tasto ✕ per accorciare la sua fluente chioma di un terzo della sua lunghezza. Nel caso di Kasumi, invece, potrete premete il tasto ● per farla combattere con i capelli raccolti in una treccia, oppure potrete spingere il pulsante ✕ per farle adottare una semplice coda di cavallo.

Medal of Honor Underground

Sbloccaggio totale
Portatevi sulla schermata del menu principale, selezionate la voce Options, scegliete l'opzione Password, inserite il codice segreto "ENTREZVOUS", tornate nuovamente sulla schermata di immissione delle password, introducete il codice segreto "PORTECLEFS", risalite fino alla schermata iniziale e potrete accedere a tutte le missioni, tutti i segreti e tutti i personaggi esclusivi per la modalità multiplayer.

The World Is Not Enough

Invincibilità
Completate la missione Meltdown al livello di difficoltà 007 ottenendo anche il tempo migliore per dotare il vostro agente segreto preferito di una comoda e totale invincibilità.

Acquisizione di tutte le armi
Portate a termine con successo la missione Turncoat al livello di difficoltà 007 facendo registrare anche il tempo migliore per acquisire immediatamente tutte le armi inserite dai programmatori.

Munizioni illimitate
Completate la missione Fallen Angel utilizzando il livello di difficoltà 007 e ottenendo il punteggio massimo per garantire al vostro personaggio una scorta illimitata di munizioni.

Segreti assortiti
Completate i livelli elencati di seguito rispettando le condizioni indicate per guadagnare l'accesso ai segreti "secondari" nascosti all'interno del gioco.
Missione Flashpoint: livello di difficoltà Agent o 007, punteggio massimo.
Missione Russian Roulette: livello di difficoltà Agent o 007, miglior tempo in assoluto.
Missione Villa: livello di difficoltà Agent o 007, punteggio massimo.

Spider-Man

Segreti assortiti
Portatevi sulla schermata del menu principale, accedete alla sezione Special Menu e selezionate la voce Cheats per raggiungere la "maschera" dedicata all'inserimento dei trucchi. Ora immettete le seguenti password per sbloccare tutti i segreti del gioco.
Energia vitale al massimo: DCSTUR
Invincibilità: RUSTCRST
Ragnatele illimitate: STRUDL
Selezione del livello: XCLSIOR
Visualizzatore dei personaggi: CVIEW EM
Visualizzatore delle storie: CGOSSETT
Tutte le copertine dei fumetti: ALLSIXCC
Tutti i filmati: WATCH EM
Competizione What If: GBHSRSPM
Costume Peter Parker: MJS STUD
Costume Ben Reilly: BNREILLY
Costume Symbiote Spider-Man: BLKSPIDR
Costume Spider-Man 2099: TWNTYNDN
Costume Spider-Man Unlimited: PARALLEL
Costume Scarlet Spider: LETTER S
Costume Captain Universe: S SOSMIC
Costume Amazing Bagman: AMZBGMAN
Costume Quick Change: ALMSTPKR

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (PSone/PS2)

Sbloccaggio di tutti i personaggi
Portatevi sulla schermata di selezione dei personaggi e spingete in rapida sequenza i tasti ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2 per sbloccare tutti i personaggi del gioco. Questo codice, oltre a funzionare anche nella modalità Championship, fornisce pure l'accesso a tutti i costumi dei pugili, inclusi quelli natalizi. Per selezionare uno dei fantasiosi costumi alternativi vi basterà premere il tasto ■ prima di confermare la selezione del combattente con il pulsante ✕.

CODICI ACTION REPLAY

Blade

Energia vitale illimitata
800C7490 0600
Resistenza fisica illimitata
800C3A7C 3A98
Denaro al massimo
800C3B00 0F0F
Acquisizione del fucile a pompa
300C3A34 0001
Acquisizione della mitragliatrice
300C3A38 0001
Acquisizione del cannone UV
300C3A3A 0001
Acquisizione del lanciagranate
300C3A3C 0001
Munizioni normali illimitate
300C3A40 000F
Munizioni al carbonio illimitate
300C3A42 000F
Proiettili normali illimitati
300C3A4A 000F
Proiettili esplosivi illimitati
300C3A4C 000F
Proiettili al nitrato illimitati
300C3A4E 000F
Dardi illimitati
300C3A50 000F
Dardi esplosivi illimitati
300C3A52 000F
Lame da lancio illimitate
300C3A54 000F
Lame d'argento illimitate
300C3A56 000F
Granate illimitate
300C3A58 000F
Granate UV illimitate
300C3A5A 000F

Tekken Tag Tournament (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
ECA4F4F8 1456E60A
Energia vitale al massimo (primo giocatore)
1C125A5C 144D34D5
1C125A60 144D34D5
Energia vitale al massimo (secondo giocatore)
1C1F12FC 144D34D5
1C1F1200 144D34D5
Un solo colpo necessario per l'atterramento (primo giocatore)
1C125A5C 1456E7A6
1C125A60 1456E7A6
Un solo colpo necessario per l'atterramento (secondo giocatore)
1C1F12FC 1456E7A6
1C1F1200 1456E7A6
Sbloccaggio dei Tekken Bowl, di tutti i personaggi e di tutti i filmati
1CD660D8 61DFB00C
1CD660DC 61DFB00C
1CD660E0 61DFB00C

Dead or Alive 2 (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
ECBE0BC8 1456E60A
Energia vitale illimitata per il primo giocatore
4CE0F8C8 1456E6B9
Energia vitale illimitata per il secondo giocatore
4CE0FB30 1456E6B9
Un solo colpo necessario per l'atterramento (primo giocatore)
4CE0F8C8 1456E7A6
Un solo colpo necessario per l'atterramento (secondo giocatore)
4CE0FB30 1456E7A6
Sbloccaggio di tutti i costumi per tutti i personaggi
1CE0E668 61DFB00C
1CE0E66C 61DFB00C
1CE0E670 61DFB00C

SSX (PS2)

Codice di abilitazione dei trucchi (da inserire obbligatoriamente)
EC8F50AC 1456E60A
Punteggio al massimo
1C2C6518 144F2565
Arresto del timer
1C212F7C D6BD4A3E

Galaga: Destination Earth

Vite illimitate
3008CBBC 000A
Scudi illimitati
3008CBE4 0011
Tempo illimitato
D0024F2C FFFF
80024F32 0000
Punteggio al massimo
D008CB68 0000
8008CB68 C350

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1-MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITA COMMANDO	L.129.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DE GO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS	L.49.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRACULA OTHER STORY	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA 4	TEL
HOKUTO NO KEN 1	L.139.000
PANZER FRONT	TEL
PERSONA 2 USA	L.139.000
POCKET FIGHTER	L.29.000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT TAISEN GAIDEN	MARZO
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTU NOKO FIGHT	L.139.000
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
VANISHING POINT	TEL
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

ACE COMBAT 2	L.19.000
BUSHIDO BLADE	L.19.000
FIFA 98	L.19.000
RIVAL SCHOOL	L.25.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADVANCE
F.ZERO
SILENT HILL
ROCKMAN
ADVANCE GT-A
MOMOTARO FESTIVAL

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO	L.29.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA	L.29.000
SHENMUE JUKE BOXE	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKETSTATION	L.99.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.54.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRA.	L.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000

CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

7 BLADE PARADISE MARU	
ARMORED CORE II	L.159.000
BOUNCER	L.179.000
BLOODY ROAR 3	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DENSHA DE GO 3	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.169.000
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 2	L.169.000
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EXTERMINATOR	TEL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	L.159.000
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.159.000
WINNING ELEVEN 5	TEL
TEKKEN	L.149.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL.
MOBILE SUITE FORCE—J PHOENIX	TEL.
MOTO GP NAMCO	L.169.000
NBA LIVE 2001	TEL
ONEMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
SHADOW OF MEMORY	TEL
SIDEWINDER MAX	L.179.000
SILENT SCOPE	L.159.000
SILPHEED	L.169.000
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZOE	TEL
VELVET FILE PLUS	TEL
WIN BACK	L.179.000
WINTER GAMES SNOWBOARDING	L.179.000
WTA TOUR TENNIS	TEL
ACCESSORI:	
MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.139.000
PLAYSTATION 2 JAP	L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL	L.898.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

[r]umori

patrice lu cont	**the digital blueprint of abstract dance**
dj coze	**music is ok**
aavv	**jam and bass session III**
aavv	**hi-fidelity dub session 2**
microstoria	**model 3, step 2**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

MARCH

Matteo Bittanti ha una passione feticitisca per i media in generale. Collabora regolarmente con testate come Apogeonline e Cineforum. Vive a San Francisco, California. Di solito, non pulisce il water.

GiocareVedereDragoTigre

L'uscita nelle sale de *La Tigre e il Dragone* (*Hidden Dragon, Crouching Tiger*) rappresenta un momento fondamentale per la storia della cultura pop. Il film di Lee corona il processo di "sdoganamento" di un genere - l'*action* condito da dosi abbondanti di arti marziali – finora appannaggio di una nicchia di pochi iniziati. Tale fenomeno di contaminazione ha subito una drastica accelerazione in seguito all'arrivo ad Hollywood di una colonia di registi hongkonghesi - Woo, Hark e Lam per citare i più famosi - nella seconda metà degli anni novanta. *La Tigre e il Dragone* – una romantica storia d'amore e di passione, condita con dosi cancerogene di saccarina ed antagonismi di natura sessuale – dispiega un notevole arsenale iconografico. Le coreografie dei combattimenti, messe a punto dal grande Yuen Wo Ping - già all'opera con *The Matrix* - sono a dir poco irresistibili. Come *The Matrix*, più di *The Matrix*, l'affascinante fumettone[1] del regista taiwanese fa da ponte tra oriente e occidente.

Non solo.

La Tigre e il Dragone è l'ulteriore riprova che l'industria videoludica e quella cinematografica vanno confluendo in un unico *maelstrom* pop culturale. Ci troviamo infatti di fronte a un colossale picchiaduro, un testo polisemico che unisce la spettacolarità visuale di ***The Bouncer*** alla violenza fumettosa di *The Blade* (Tsui Hark, 1995), gli scenari pittoreschi di ***Onimusha*** al pathos di *Warrior's Tragedy* (Ti Lung, 1993)[2].

La Tigre e il Dragone – film chiaramente riconducibile alla matrice hongkonghese - sintetizza un modello stilistico che condivide molte delle marche di riconoscimento dei videogames. Entrambi i linguaggi privilegiano l'iper realismo sul realismo, l'eccesso sulla sobrietà, il sovrumano sull'umano. Detto altrimenti, azione e violenza, gusto per il fantastico e l'immaginifico[3] sono gli ingredienti base tanto della cinematografia di Hong Kong quanto dei videogames.

Narrativa interattiva

Trasposizione cinematografica di una delle quattro parti dell'epico romanzo di Wang Du Lu, *La Tigre e il Dragone* è un omaggio al wuxia, una filosofia di vita che è anche un genere narrativo. Il wuxia esalta le gesta dei guerrieri e dei lottatori di arti marziali: eroi impavidi, leali e fedeli ad un codice morale rigoroso. Una narrativa di genere molto popolare in Oriente, che fornisce un serbatoio prezioso ai produttori delle mitologie post-moderne.

Come nei videogames, anche qui la caratterizzazione dei personaggi non lascia grande spazio all'ambiguità. Da una parte i buoni, dall'altra i malvagi: i ruoli sono chiaramente riconoscibili, salvo redenzioni dell'ultima ora. Li Mu Bai (il carismatico Chow Yun Fat) incarna tutti i tratti tipici dell'eroe senza macchia e senza paura. Innamorato di Yu Shu Lien (Michelle Yeoh), una lottatrice dall'abilità straordinaria, Li è al tempo stesso incapace di confessare il suo amore ("*Anche gli eroi possono essere degli idioti, a volte*"). Prossimo al "pensionamento", Li Mu Bai dona la sua mistica spada al vecchio amico e maestro Sir Te (Sihung Lung). E qui cominciano i guai, dato che l'Excalibur di turno viene prontamente rubata da una coppia di temibili ninja: Jen Yu (Zhang Ziyi), giovane, ma battagliera fanciulla e la temibile Jade Fox (Cheng Pei Pei), femminista *ante-litteram* intenzionata a liberarsi una volta per tutte della sacra scuola di Wudan... Gli stessi personaggi hanno nomi e soprannomi tipicamente videoludici: il *nickname* di Lo, amore proibito dell'aristocarica Jen, è ***Dark Cloud***... E proprio come in un videogioco d'avventura, anche nel film di Lee gli oggetti sono investiti di un valore simbolico che trascende il concetto di mera funzionalità. Si pensi, ad esempio, a Green Destiny, la sacra spada di Li Mu Bai o al fermacapelli d'avorio di Jen... Le scene d'azione sono a loro volta permeate da una forte tensione sessuale: le schermaglie tra Jen e Lo precedono l'inevitabile sodalizio amoroso. Il combattimento (preludio della morte) come allegoria dell'atto sessuale (che dell'amore è mainfestazione fisica): *eros* e *thanatos* come film e videogiochi: due facce della stessa medaglia.

Una delle possibili chiavi di lettura del film è l'antagonismo tra i personaggi maschili e quelli femminili. Il regista parteggia chiaramente per le amazzoni, le cui tecniche di combattimento sono nella maggior parte dei casi più raffinate, letali ed efficaci delle controparti maschili. Una scena esemplare, in questo senso, è il combattimento nella taverna in cui Jen – travestita da uomo – si libera di un esercito di una ventina di combattenti. Il medesimo tema ricorre con sorprendente frequenza nella mitologia videoludica contemporanea: si pensi a giochi come **Tomb Raider** e **Metroid**, senza dimenticare le letali lottatrici di **Dead or Alive**, Helena, Tina Armstrong e Kasumi. Il crescente successo del "sesso debole" in un genere videoludico quintessenzialmente maschile rappresenta un fenomeno indubbiamente interessante.

Anche sul piano strutturale, il film è caratterizzato da una semplicità disarmante. *La Tigre e il Dragone* è de facto articolato in tre momenti (o livelli) principali: un'introduzione che si conclude con il lungo *flashback* (la cui funzione diegetica è quella di rivelare l'intrallazzo amoroso tra Jen e Dark Cloud); la fuga di Jen e l'epico combattimento finale. Ciascun "livello" è a sua volta articolato in una serie di scene d'azione – ripartite in inseguimenti e combattimenti - particolarmente intense e spettacolari: gli scenari spaziano dal deserto ad una foresta di bambù, dal palazzo nella città proibita ad una tea-house, da spettacolari cascate ad oscure caverne. L'impianto è chiaramente videoludico. Nelle scene di combattimento, la telecamera non è mai statica. Al contrario, segue da vicino le mosse degli spadaccini. Il montaggio è frenetico e l'uso dei formati panoramici è ridotto ai minimi termini, il che contribuisce a dare al film un dinamismo senza precedenti[4]. Il rapidissimo cambio di inquadrature lascia spiazzato lo spettatore, ma non certo il videogiocatore. Le scene d'azione sfidano le leggi della fisica, fanno a pugni con i principi elementari della *mimesis*. I personaggi si lanciano in avvincenti inseguimenti sui tetti delle case, duellano tra le cime degli alberi, spiccano salti prodigiosi, si arrampicano sui muri con la stessa agilità dell'Uomo Ragno... Per poter pienamente apprezzare i dinamismo rocambolesco de *La Tigre e il Dragone* occorre adottare un atteggiamento ingenuo, farsi ammaliare dall'inverosimile. Assumere, cioè, quello stesso atteggiamento "naif" proprio del videogiocatore, il cui godimento estetico deriva da una continua e consapevole sospensione dell'incredulità. *La Tigre e il Dragone* è riconducibile più a *beat'em* up come ***Bushido Blade*** ed ***Ehrgeiz*** piuttosto che a ***Street Fighter*** o ***Tekken***: i personaggi non sono confinati in arene fisse, ma volano letteralmente da una locazione all'altra.

Dal piccolo al grande schermo (e ritorno)

L'evoluzione della cinematografia d'arti marziali e quella dei picchiaduro presenta tratti comuni. Fattori come budget estremamente contenuti e lo stato ancora relativamente arretrato della tecnologia hanno per anni limitato questo tipo di produzioni, ma allo stesso tempo hanno esaltato le capacità dei creativi. Le implicazioni sono significative su entrambi i fronti: sul piano cinematografico, i registi si sono affidati a lungo quasi esclusivamente alle capacità acrobatiche degli stuntmen anziché all'effettistica. La situazione è cambiata radicalmente nei primi anni ottanta quando film come *Zu: Warriors from the Magic Mountain* (1983) di Tsui Hark hanno ridefinito il genere.

In campo videoludico, i programmatori si sono a lungo confrontati con piattaforme tecnicamente limitate. Non è casuale che il genere dei picchiaduro sia stato tra gli ultimi a fare la sua apparizione: se i prodromi di ***Pong*** risalgono al 1958, il capostipite dei beat'em up, ***Karate Champ*** (Data East) è apparso solamente nel 1984. Il genere, in seguito, si e' sviluppato secondo due direttive fondamentali: il picchiaduro a scenari fissi e a scorrimento.

Nei beat'em up degli anni ottanta – un'epoca in cui furoreggiavano quelli a scorrimento orizzontale – il giocatore doveva vedersela per lo più con un mare di ninja e criminali dalle fattezze analoghe (da ***Double Dragon*** a F***inal Fight***). Persino nello straordinario ***IK+*** di Archer McLean, i personaggi presentano un look pressoché indistinguibile. Una delle principali innovazioni, in questo senso, è stata l'introduzione di personaggi facilmente riconoscibili – tanto a livello di selezione, quanto nel gioco vero e proprio.

Un'altra innovazione significativa è stato il complessivo ampliamento del parco-mosse performabili. Siè passati nel giro di pochi anni dal semplice pugno-e-calcio (una delle marche di riconoscimento dei primi picchiaduro a scorrimento) ad interminabili sequenze d'attacco (le cosiddette "combo").

Nel livello della Foresta Incantata, Li Mu Bai e Jen si sfidano saltando dalla cima di un albero all'altro. I combattimenti sono dei veri e propri balletti: i personaggi danzano in aria in modo armonico e aggraziato.

Nei primi anni novanta, caratterizzati dal ritorno prepotente dei picchiaduro uno-contro-uno (***Street Fighter II***, lo ricordiamo, è apparso nel 1991), il genere si è evoluto nella direzione di una sempre maggiore complessità strutturale delle mosse, a sua volta facilitata dall'introduzione di pulsantiere estese ed interfacce di controllo sempre più ambiziose. Tale spettacolarizzazione rappresenta uno dei principali fattori alla base del successo di prodotti altrimenti banali e vacui come ***Mortal Kombat*** (*fatalities*, *brutalities*, *animalities*). In Giappone, Capcom e SNK hanno creato serie di grandissimo successo – ***Street Fighter***, ***King of Fighters***, ***Samurai Showdown*** etc. – sfruttando il medesimo artificio. Il repertorio di colpi effettuabili ha raggiunto livelli inimmaginabili solo pochi anni fa anche se i programmatori stanno tentando una sistematica semplificazione delle interfacce di controllo. ***Virtua Tennis*** ha dimostrato che è possibile divertirsi senza per questo essere costretti a farsi i calli su pulsantiere *monster*...

L'introduzione della grafica tridimensionale (***Virtua Fighter***, Sega, 1993) ha portato alle estreme conseguenze il fenomeno di spettacolarizzazione dei combattimenti. Un innovazione meramente estetica è stata arricchita dalla possibilità di variare l'inquadratura in qualsiasi momento dell'azione. L'uso delle telecamere multiple ha frantumato un flusso interattivo originariamente uniforme ed omogeneo in una serie di frammenti montati in tempo reale. Il risultato è stato che negli anni novanta i programmatori si sono ispirati alle rocambolesche scene d'azione dei film di Woo o Jet Li per dinamizzare le loro creazioni. Con l'avvento della tecnica digitale, l'interscambio tra i due mondi si è fatto sempre più intenso e frequente. *The Matrix* ha contribuito più di ogni altro film apparso negli ultimi anni a popolarizzare la tecnica del time-slice, che consiste nel "congelare" per qualche istante la telecamera e ruotarla attorno ad un oggetto o personaggio, che Squaresoft ha tentato di emulare con ***The Bouncer***[4]. Nel picchiaduro di Dream Factory, i personaggi si muovono con una grazia e una fluidità impressionante. I corpi ansimano, i muscoli si contraggono, le smorfie di dolore si disegnano sui volti virtuali. Analogamente, i registi hanno preso a prestito alcune soluzioni stilistiche adottate nei più popolari videogames. Un solo esempio: nell'adattamento cinematografico di *City Hunter*, Jackie Chan rende omaggio a ***Street Fighter*** in una scena a dir poco esilarante.

Ma la contaminazione ha investito anche altri ambiti della cultura popolare. Serie come ***Marvel vs. Capcom*** o ***DarkStalkers*** hanno rilanciato il sodalizio tra l'arte videoludica e quella del fumetto. I giochi Capcom, ancora una volta, hanno segnato il punto di incontro tra due culture profondamente differenti: quella occidentale dei *comics* e quella orientale degli *anime*. Anche sul piano delle *routines* produttive, fumetti e videogiochi hanno molto in comune: la natura seriale, la suddivisione episodica, la spiccata caratterizzazione dei personaggi. A livello di contenuti, convenzioni ed innovazioni si sono successe di pari passo fino a sfociare, fumettisticamente, nel *cross-over* (si veda ***Capcom vs. SNK***).

La sfida dei programmatori oggi sta nel fondere assieme generi e stili differenti: azione e avventura, narrazione ed interazione, poligoni e *motion capture*. La stessa distinzione tra combattimenti a scorrimento ed incontri si è fatta meno netta. Giochi come ***The Bouncer*** e i due ***Powerstone***, ad esempio, riprendono idee e trovate di prodotti diversissimi tra loro come ***Street Fighter*** e ***Streets of Rage***. Un prodotto come ***Onimusha: Warlords*** si spinge ancora più in là, miscelando la tradizione del wuxia con il gameplay dei *survival horror*. Il tutto condito con scene dall'appeal cinematografico che si rifanno all'iconografia di Kurosawa. Come ***La Tigre e il Dragone***, **Onimusha** si inserisce nella tradizione degli *slasher games* – che trova un equivalente nei film di cappa e spada degli anni cinquanta e sessanta – piuttosto che nei picchiaduro veri e proprio – che a loro volta si ispirano ai film di arti marziali resi celebri da Bruce Lee nei settanta.

Concludendo, tanto i film di Hong Kong quanto i videogiochi offrono una narrazione-*calembour*. Il film di Lee, in particolare, giustappone la semplicità delle favole al misticismo lirico delle grandi produzioni cinematografiche. Una sintesi perfetta che i videogiochi vanno inseguendo da diversi anni. In questo senso, i migliori risultati sono stati acquisiti da titoli come **Shen Mue** e **Final Fantasy**, ma il cammino è ancora lungo.

Da San Francisco, matteobittanti
mbittan@tin.it

[1] Il cui prossimo lavoro, tutt'altro che casualmente, sarà l'adattamento filmico de *L'Incredibile Hulk*.
[2] Altre visioni caldamente consigliate sono *Butterfly and Sword* (1993), *New Legend of Shaolin* (1992), *Fire Dragon* (1994), *Zu: Warriors from the Magic Mountain* (1983) e i due *Swordman* (1990 e 1992).
[3] A tutti gli interessati non posso che raccomandare l'ottimo volume di Alberto Pezzotta, *"Tutto il cinema di Hong Kong"*, edito da Baldini e Castoldi.
[4] L'unica scena di combattimento in cui la telecamera è fissa avviene quando i due personaggi volano sulle acque...
[5] Sorprendentemente, *La Tigre ed il Dragone* ricorre solo marginalmente all'uso dell'effettistica speciale di carattere digitale. Gli special F/X, curati da Rob Hodgson, hanno contribuito ad accrescere la spettacolarità delle scene di combattimento e a dare profondità ad un film tutto sommato girato con tecniche consolidate.

I proiettili di cerbottana e le frecce, le scintille che appaiono durante i combattimenti di spada, ad esempio, sono tra i pochi effetti autenticamente digitali di un film altrimenti girato con tecniche più tradizionali. Altre aggiunte digitali riguardano nuvole, pioggia, uccelli. Si veda, ad esempio, la scena finale girata in cima ad un montagna – nella realtà la medesima locazione è una valle. Miracoli virtuali, come direbbe Stoll.

SCHEDA DEL FILM
titolo: *La Tigre e il Dragone* (*Wo hu zang long*)
regista: Ang Lee
origini: Taiwan, 2000.
sceneggiatori: Hui Ling Wau, James Schamus, Kuo Jung Tsai.
interpreti: Yun-Fat Chow, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi, Chen Chang, Pei-pei Cheng, Xian Gao.
nelle sale italiane da: 9 febbraio 2001.

Lee ha privilegiato l'uso di tinte pastello che contrastano chiaramente con i filtri rossi o blu che ritroviamo nelle produzioni americane di genere. Tale scelta cromatica contribuisce a dare al film un aspetto fiabesco ed onirico.

prossimevisioni

Mindfire Entertainment sta attualmente producendo gli adattamenti cinematografici di due popolari videogames: ***House of the Dead*** (Sega) e ***Dead or Alive*** (Tecmo). Il secondo, in particolare, farà ricorso alle medesime tecniche viste in film come *The Matrix* e *La Tigre e il Dragone*. Attenzione: il rischio di trovarsi di fronte ad altri pasticci come *Street Fighter: The Movie* e *Mortal Kombat* è tutt'altro che irrealistico. Altri progetti in arrivo sono *Final Fantasy: The Spirits Within*, *Resident Evil*, *Tron 2.0* e un certo *Tomb Raider*...

Primopiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO disperatamente **Guitar Freaks** per Sony PlayStation. Per informazioni telefonare allo 0347/0844803 e chiedere di Genny oppure mandare una e-mail a: ienny@libero.it

VENDO PlayStation2 (acquistata il 15 dicembre) con 2 joypad Dual Shock 2, memory card da 8mb e i seguenti giochi **Tekken Tag Tournament**, **FIFA 2001**, **Time Splitters**, **F1 Championship Season 2000** con imballi e cavetteria originali, in più due demo disk. Il tutto in perfette condizioni a L.1.250.000.
Per informazioni chiamare il numero 0348/0425601 e chiedere di Demis, oppure inviare una e-mail al seguente indirizzo: userworld@katamail.com

VENDO i seguenti giochi originali in versione PAL per PlayStation: **ISS Pro Evolution**, **Dragon Ball Z Ultimate Battle 22**, **R-Type Delta**, **Street Fighter-Ex Plus Alpha**, **Cardinal Syn**, **Spawn The Eternal**, **Zero Divide 2**, **Battle Arena Toshinden**, **Star Wars Rebel Assault 2** e **Loaded**. Tutti i giochi sono in perfette condizioni e con i rispettivi manuali di istruzioni. Prezzo da concordare (vendo anche in blocco). Per informazioni telefonare ore pasti al numero 0107720563 e chiedere di Ivan.

CERCO per PlayStation PAL i seguenti titoli: **Ace Combat 2** e **3**, **Armored Core**, **Pac Man World**, **Crash Team Racing**, **Saga Frontier 2**, **Silent Hill**. Sono disposto anche a scambiare con **TOCA 2 Touring Car**, **ISS Pro 98**, **Command & Conquer: Retaliation**. Compro solo se in perfette condizioni. Annuncio valido per Modena e provincia. Telefonare al numero 0536/843798 e chiedere di Alan.

VENDO giochi per PlayStation2 fra cui: **SSX** (PAL) a L.79.000, **Madden 2001** (PAL) a L.89.000, **X Squad** (PAL) a L.79.000, **FIFA 2001** (PAL) a L.89.000, **FIFA Soccer** (JAP), **Tekken Tag Tournament** (JAP), **Driving Emotion Type-S** (JAP), **Ridge Racer 5** (JAP), **Eternal Ring** (JAP), **Smuggler's Run** (PAL), **F1 Championship Season 2000** (PAL), **ISS** (PAL). Tutti i giochi sono originali e in perfette condizioni. Prezzi da concordare. Cerco inoltre titoli per Neo Geo Pocket Color.
Per informazioni inviare un sms oppure telefonare al numero 0347/7208010 e chiedere di Filippo.

VENDO per Nintendo 64 a L.100.000 in blocco **Mario64** e **Mission: Impossible** (PAL), **World Driver** (USA), adattatore universale. Telefonare ore pasti al numero 0881540090 e chiedere di Raffaele.

CERCO console PlayStation2 in qualsiasi versione (anche con modifica universale). Cerco inoltre per PlayStation2 i seguenti titoli: **NFL Gameday 2001**, **Kessen**, **Nascar 2001** e molti altri in qualunque versione.
Telefonare dalle 20 alle 21 al numero 0339/7234396 e chiedere di Cristian.

VENDO, causa errato acquisto, **ISS** per PlayStation2 ancora sigillato a L.80.000. Telefonare al numero 031927179 oppure allo 0335/6772502 e chiedere di Marcello. Annuncio valido per Como e provincia.

VENDO Tekken Tag Tournament per PlayStation2 a L.50.000. Chiamare ore ufficio al numero 0339/5649743 e chiedere di Massimo. Annuncio valido per zona Milano-Bergamo.

CERCO i seguenti titoli per PlayStation: **Vagrant Story** (PAL), **Dragon Valor** (PAL), **Vandal Hearts 2** (PAL), **Legend Of Dragoon** (PAL), **Chrono Cross** (USA). Tutti i titoli sono esclusivamente in versione originale.
Per informazioni telefonare preferibilmente dopo le 19 al numero 0333/2521000 e chiedere di Daniele.

CERCO disperatamente console Sega Nomad perfettamente funzionante e non rovinata. Per informazioni telefonare ore pasti al numero 0495848833 e chiedere di Paolo.

CERCO per Sega Saturn preferibilmente in versione PAL: **Puyo Puyo**, **Bomberman**, **Bubble Bobble**, **Quake**, **Daytona (Remix/CCE)**, **Tomb Raider**, **Resident Evil**, **Earthworm Jim**, **Sonic Jam**, **Duke Nukem 3D**, **Dragon Ball Z** (tutti), **Scud**, **Pandemonium**, **Puzzle Fighters**, **Sim City 2000**, **Andretti Racing**, **Virtua Racing**, **Need For Speed**, **Baku Baku Animal**, **Fighters Mega Mix**, **Virtua Cop 2**, **Sega Touring Car**, **Virtua Fighters 2**, **Dead Or Alive**, **House Of The Dead**, **Nights**, **Christmas Nights**, pistola (Virtua Gun) e joypad analogico (3D control pad).
Per informazioni telefonare al numero 0333/4033676, altrimenti allo 0347/1814453 e chiedere di Fabrizio.

sul numero di **aprile**

RECENSIONE DEL PRIMO SIMULATORE DI GUIDA DI **SCEE** PER **PLAYSTATION2**

FORMULA ONE 2001

(sarà la volta buona?)

VIA DEI CIMATORI, 17/R
50122 FIRENZE
TEL. 0552382243
FAX 055296911

INTERNET
CALAMAI
TEKNO
VIDEOGAMES

INTERNET POINT
VIDEOGIOCHI PC & CONSOLE
info@calamaitekno.it
www.calamaitekno.it

CONSOLE PS2 PAL DISPONIBILI

GIOCHI PS2 PAL E TUTTE LE NOVITÀ GIAPPONESI

MOTO GP + controller
Lit. 199.000

NBA LIVE- GUN GRIFFON BLAZE - SHADOW of MEMORIES
SILPHEED: the LOST PLANET - WDL: THUNDER TANKS
WORMS WORLD PARTY- STUNT GP - ONI - ROBOT WARLORDS

PSone™

DISPONIBILE MONITOR
LIT. 299.000
PER GIOCARE
... OVUNQUE!!!

SOLO PER RIVENDITORI
contattare
newave
e-mail: info@newave.it
tel. 055.7326048 - fax 055.7326247

CONSOLE DREAMCAST PAL - JAP
DISPONIBILI CON ACCESSORI
E TUTTE LE ULTIME NOVITÀ

Dreamcast.

arrivi settimanali da Giappone e USA

← 処女作。赤毛。腰が入ってない!!

← 型変更。重心を落とし気合一発。

← あんまり変わってないなってとこ。

← ほっそり。足の踏み込みが甘い!!

スーパーストリートファイターII(SF/MD)

← 波動拳の形が変化。修行の成果?

スーパーストリートファイターIIX(3DO)

← おしゃれなスポーツ胴着に変化。

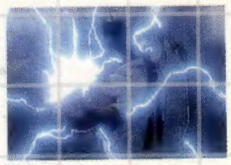
ストリートファイターII(GB)

← もっと後ろ足を開いて!! ほら!!

ストリートファイター リアルバトルオンフィルム(PS/SS)

← 一生懸命なのは十分わかったよ。

ストリートファイターIIムービー(PS/SS)


← 世界が誇る日本の娯楽。アニメ版。

ストリートファイターZERO(PS/SS)

← いきなり若返ってしまいました。

ストリートファイターZERO2(PS/SS/SF)

← 若いまま。若いっていいことです。

ストリートファイターEX plus α(SF)

← ポリゴンにしてもいい構えです。

X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS)
X-MEN VS. STREET FIGHTER (SS)

← デカっ!! すべてがアメリカン!!

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS)
MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER (SS)

← モクモク煙が!! 立ちこめすぎ!!

ストリートファイターZERO2 ダッシュ(PS/SS)

← よく見るとすげー若いんですけど。

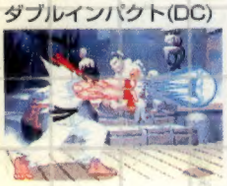
ストリートファイターZERO3 (PS/SS)
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場(DC)

← このシリーズ、若いシリーズだ。

ストリートファイターEX2 PLUS(PS)

← カクカク感減少。実写とポーズ激似。

ストリートファイターIII ダブルインパクト(DC)


← ど、胴着がとんでもないことに!!

ストリートファイターEX 3(PS2)

← なんかオッサンぽくなりました。

ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー(DC)

← スマート。妙に腰が高い気がする。

HADOU-KEN

VIDEO GAMES

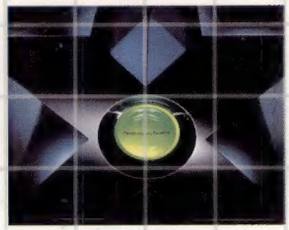
DVD POINT - ACTION FIGURE SHOP

THE IMPORTS SPECIALISTS

...past

...present

...future



specialisti in tutte le console (anche portatili) in ogni versione

NEO GEO · Dreamcast · NINTENDO 64 · WonderSwan · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · PlayStation · PS one · PS2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO GAMECUBE

vendita x corrispondenza in tutta Italia - spedizioni in 24/48 ore con corriere espresso

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA - Centro Comm. AFFI 1 [1° piano] - Telefono 045 6261288 -Fax 045 6267628

ETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064

TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI